原作者、越智一裕が語る!『コズミック3』㊙情報!!
月刊ピーシーエンジンファン
平成4年4月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第4号(通巻41号)平成元年10月2日第3種郵便物認可
PC Engine FAN
MONTHLY MAGAZINE FOR PC Engine USER
590YEN
1992
APRIL
4
好評連載コミック
コズミック・ファンタジー
独占スクープ
コズミック・ファンタジー3
冒険少年レイ
総力特集
STARパロジャー
maker land
ダンジョンマスター
クイズまるごとTHEワールド2
ファージアスの邪皇帝
源平討魔伝 巻ノ弐
トップをねらえ!
エグザイルII
サークI・II
ドラゴンナイトII
SUPER雷電
特別付録①
MONTHLY攻略大全
特別付録②
天外魔境II 卍MARU 攻略&データ集

三月二十六日、ジパングの扉が開く。

©1992 HUDSON SOFT ©1989, 1992 RED

超大作RPG『天外魔境II』、ついに完成!

◆登場人物総数……約3,000人
◆敵キャラ総数……約400体
◆マップ総量……約2万画面
◆町、村、洞窟……約250か所
◆術、奥義……約100種類
◆アイテム……約500(武具250/道具250)
◆アニメ原画……約2,000枚(30分アニメ2本分)
◆ナレーション……約3時間(約1万メッセージ)
◆BGM……80曲(うちCD音源16曲)
◆予想プレイ時間……70~80時間
◆制作スタッフ……150人

スーパーCD・ROM²システム専用ソフト/ハドソン
3月26日発売
希望小売価格7,800円(税別)

PCエンジン・スーパーCDロムロム一体型ゲームマシン
PC Engine DUO
PCエンジン デュオ/標準価格59,800円(税別)

デュオの5大特長
■アクセスを大幅に減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。■さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。■A4ノートサイズの未来派AVデザイン。■スーパーCDロムロムソフトからHuカードやロムロムソフト、CD・G、音楽CDまで、これ1台で対応。■一体型で驚異の低価格を実現。

好評発売中!

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

NEC
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

MONTHLY PC Engine FAN

CONTENTS

4
APRIL
1992

<発売>株式会社徳間書店
<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社
●発行人／栃窪宏男
●編集人／山森尚
●副編集長／石塚宏治
●編集委員／村田憲生
●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭
<編集>
●スタッフ／
［東京］阿久根幸夫・安藤美保・風間尚仁・田山和
［仙台］飯塚宝・千田誠行
●アシスタント／
［東京］栄村優子・川上みゆき・河原大介・北見啓一・坂上裕・高島寿洋・豊田恵・前田健志
［仙台］石橋彰史・伊藤由香・伊藤由美・加藤潤一郎・佐藤和広・高橋祐子・千葉保弘・草彅浩幸
<デザイン>
●AD／石井達也
●スタッフ／［仙台］鈴木徳房・伊藤正明
●アシスタント／［仙台］金上富雄・板橋里佳
<協力>
●校閲／笠原紀彦
●編集／富田崇・片桐直樹
●写真／浜野忠夫
●デザイン／株式会社デザイラ・有限会社ミロ・桐貫雄二デザイン室・有限会社秋葉工房・株式会社プラナダ
●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸・株式会社ターゲット
●印刷／大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社

COVER

●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／石井達也

スペック表の見方

① 媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。

② 対応機種(容量)　Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。

③ 発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。

④ 予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。

⑤ ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。

⑥ 継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。

⑦ その他の機能　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。

⑧ 現在の開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

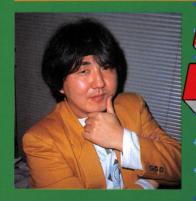
GAME INDEX

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

SCOOP!

原作者・越智一裕氏から入手した超最新情報だ!!

コズミック・ファンタジー3 ・冒険少年レイ・

メインキャラ独占公開!!

CD	スーパーCD-ROM²専用
発売日未定	
価格未定	
ロールプレイング	
バックアップメモリ	
25%（2月20日現在）	

日本テレネット・レーザーソフトが鋭意開発を進めている待望の『コズミック・ファンタジー』シリーズPART3の超最新情報を独占入手！　同シリーズの産みの親とも言うべき原作者・越智一裕氏への密着取材を通して、本誌読者だけに第一報を送る!!

シリーズ最新作、ついに本格始動！

『コズミック』シリーズの第3弾は、昨夏に制作開始が決定して以来しばらく情報が途絶えていたが、このほどタイトルも『コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ』と正式に決まり、ついにその全貌の一端を現すことになった。ゲームシステムはまだ謎に包まれたままだが、現在までに越智氏の手による主要キャラクタのデザインはほぼ完成。シナリオの作成作業も順調に進んでいる。

イメージは「1」に近い？

編集部では、ゲームシステムのイメージはPART2よりは1に近くなると見ている。

2の『〜冒険少年バン』では、ストーリー性重視を希求した結果、ドラマを形作る一要素であるビジュアル面に相当な重きがおかれていた。ところが実際には使えないアイテムが出てきたりと、いくつかゲーム面での不備も指摘された。そうした反省を踏まえ、PART1『〜冒険少年ユウ』のようなビジュアルとゲーム性の均整の取れたシステム構築を第一に考えていると思われる。ただしバトルシステムには、従来と異なる新たな演出アイデアが導入される予定だ。

⬇システムはPARTⅠをモチーフに。物語もそれより約25年前に設定

びんぼうでも元気でしっ！

ニャン

シャム星の貧しい星間商人。伝説の秘宝「セブルラキス・ストーン」が眠る宝の地図の印された石板の片割れを手に入れて惑星アイラにやってきた。お調子者で欲張りなところは昔から変わっていないようである。なぜニャンがシリーズの主人公ユウにまとわりついて陰ながら助けているかは、今回の物語で明らかになる？

マイ

PART３のヒロイン。16歳。兄ダイゴと共に銀河を旅している地球人の少女。現在サイキック・パワーを研究中で、自らも多少は使用することが可能である。惑星アイラに立ち寄った際レイと出会い、レイに彼が持つ不思議な力がサイキック・パワーであることを教える。以後、レイたちと冒険を共にする中で、お互いに心を通わせていく。

ダイゴ

28歳。元連邦軍のエースパイロットであったが、ある事件をきっかけに軍を退役。政治や人種を越えて人々を助け、正義を守るための組織を作るという大きな夢を胸に、妹のマイと共に銀河を旅している熱血青年。実は、後に銀河の平和を守るために組織されるコズミック・セキュリティ・カンパニー（CSC）のトキダ長官の若き日の姿である。決して江口洋介もどきではない。

レイ

惑星アイラに住むPART３の主人公。17歳。故郷トトの村で病気の母親と２人で暮らしている。トトの村で栽培された薬草の行商で生計を立てる一方で、怪我や病気で苦しんでいる人を不思議な力で治療して助けたりしている。しかし村人の中にはそんな彼の力を不気味に思い、忌み嫌っている者も。性格は内向的だが、決して暗くはない。

発売は9月末頃でキマリ？

PART3がこれまで、なかなか進展を見せなかった理由のひとつに、多忙を極める越智氏のスケジュールの問題も多分に関わっていたと思われる。だがメガドライブ版『コズミック・ファンタジーStories』（日本テレネット・RIOTから3月中旬発売、税別7800円）の仕事からも開放され、現在はPART3に没頭できる状況になった。このまま順調に運び、シナリオ作業が雪解け頃までに終了すれば、今年の秋頃にはリリースされる見通し。9月末か、それとも10月上旬か!?　しばし待て!!

↑『コズミック・ファンタジーStories』の冒頭シーン

INTERVIEW

越智一裕氏に一問一答！

まだ積雪が残る2月某日。越智氏がPART3のシナリオ執筆作業に入ったという情報を聞きつけた編集部コズミック班は、氏の仕事場に直撃取材を敢行。気になるストーリープロットを中心に、PART3の物語の核心への接触を試みた!!

↑ついに主人公も決定して本格始動を始めた『コズミック3』。ニャンが貧乏なのがちょっと可愛そう？

主人公レイはユウに似たおとなしい性格の少年

編集部　ついにシナリオ作業に入ったそうですが。

越智（以下、敬称略）　頑張ってます。ただ、（PART1の）ユウや（2の）バンのときは話の作りが結構すっと出たんですが、今回はなかなかうまく運ばなくて…。

編集部　というと、主人公の設定の部分とかですね。

越智　そう、なかなかイメージが決まらなくて苦労しました（笑）。

編集部　名前は「レイ」。性格は沈着冷静なユウに似ていそうですね。

越智　気弱でおとなしい印象の少年。性格的にはユウに似てる。でも歳は17だからバンと同じかな。

編集部　舞台設定を教えていただけますか？

越智　銀河系の惑星アイラ。ユウやバンが活躍していた時代より約25年ほどさかのぼった時代の物語で、アイラは1の惑星ノーグや2のイデアに似た、中世のヨーロッパをイメージさせるところです。

編集部　そういえば、マップはPART2で1の約2倍になりましたが、3は3倍になってたりして。

越智　それはない。ただ、これまでのマップは少し暗い雰囲気だったので、できるだけ明るくするつもりでいます。それに、やたらに長いゲームにはしたくないですしね（笑）。純粋に謎解きを楽しみたい人にも十分満足してもらえるように、いろいろと楽しい設定を考えていますよ。

ニャンはユウたちよりも歳をとる速さが遅いから

編集部　とするとズバリ／ユウとバンは登場するんですか!?

越智　……どういった形で出てくるかは内緒ですが、登場します。

編集部　時代が違いますよね。

越智　ええ、でも登場します。

編集部　今回の時代設定は1や2より約25年も前のことですから、当然ユウもバンも生まれていないということになりませんか。

越智　それはもちろん。2人が出てくるのは1や2の1年後という設定のシーンです。だからサヤもリムも、もんももピックも、当然出てきますよ。ちなみに（本誌で連載中の）コミックでは、この間の1年間に起こった出来事を描いています。

編集部　ニャンの服装が変わっていますが。少し生活に苦しんでいる様子ですね。

越智　ニャンは25年前の時代から登場します。PART3の導入部（右ページに掲載）は、レイがニャンと出会って成長していく過程を描いています。シャム星人が歳をとる速さは人間の2分の1なんですよ。だから今のニャンが30歳としたら12、13歳前の頃。すでに星間商人として働いていましたが、子供のピックは生まれていません。

編集部　これまでのニャンは、どちらかと言えば狂言回し的な役回りでしたが、今回はかなり物語の中心に位置しているようですね。

越智　『長靴をはいた猫』をイメージしてもらえれば、わかりやすいと思います。

4人は偶然出会うわけでそれ以上の話はちょっと

編集部　主要キャラクタでは、あとダイゴとマイがいますが、この2人はどのような設定でレイやニャンに絡んでくるのでしょうか。

越智　……偶然出会うんですよ。……物語の中盤あたりになりますかね。

編集部　それで4人一緒になって冒険の旅を始めると…。

越智　そうですね。それ以上の話は実際にゲームを始めてからのお楽しみということで（笑）。プロットはできてますが、細部を煮詰める作業はこれからなんです。

編集部　前作のようにノンプレイヤーキャラクタもたくさん登場するんですか？

越智　その予定です。ただし、PART2のように個性の弱いキャラではなく、1のような個性的なキャラを多く出していきます。期待しててください。

ゲームのシステム作りににも参加しています

編集部　ところで、サイキック・パワーは、魔法とは違うんですよね。

越智　そう。魔法というのはいわば超常現象の枠組みに入るもので、よくモンスターとかが使ったりしますよね。サイキック・パワーは科学的作用によるエネルギーなんです。『コズミック〜』の中でユウとリムが使っているのはサイキック・パワー。一方、バンやサヤが使っているのは魔法です。

編集部　このPART3では、これまでのように原作とシナリオ、そしてキャラクタのデザインを担当した以外に、とくにほかに何か関わっているんですか。

越智　ゲームのシステム部分にもスタッフの1人として参加させてもらってます。それと、主題歌の作詩もしました。これは出演している声優さんに歌っていだく予定です。

編集部　それは楽しみですね。最後に、シリーズのファンに一言いただけますか。

越智　1よりも、2よりも、絶対に面白くなることを保証します。コミック共々、みなさん応援してください!!

初公開！ これがストーリープロット導入部だ!!

宇宙空間をブースター全開で飛ぶ星間商人ニャンのオンボロ宇宙船スターコッコー。

その後を猛スピードで追撃するブラッキー、ゴロッキー、チョロッキーの最新型戦闘艇ダークキャッツ。

3匹はニャンと同じシャム星人で、闇ルートのブローカーをしている悪猫たちである。

ブラッキー「ゴロッキー、チョロッキー、逃がすんじゃないざますよ！ニャンが持っている、お宝の在りかを印した石板の片割れ、なんとしてでも奪い取るざます!!」

ゴロッキー「がってんでい親分！」

ブラッキー「何度言ったらわかるざます！　ボスとお呼びと言っているざましょ!!」

チョロッキー「ボ・ボ・ボシュ！　早く捕まえないと惑星アイラに逃げられてしまうじょ!!」

ブラッキー「それはまずいわよ！かまわないからブチかましておやんなさい!!」

ゴロッキー「がってんでい!!」

スターコッコー目がけて激しい砲撃を始めるダークキャッツ！

砲撃の中、必死に逃げるスターコッコー。

スターコッコーの目前に見えてくる惑星アイラ。

スターコッコー・コクピット。ボロボロと部品のこぼれ落ちる旧式のコクピットで奮戦しているニャン。

ニャン「このポンコツめ！　もっとスピードは出ないんでしか～～～!!」

力まかせに錆び付いたスロットルレバーを引くニャン。

バキン！　と折れるスロットルレバー……。

ニャン「ミギャッ!?」

同時にグオンと炎を吹き上げるスターコッコーのブースターノズル！

コントロールを失ってフルスロットルのまま流星のように惑星アイラに突っ込んでいくスターコッコー。

ニャン「ひえ～～～～～～～っ!!」

惑星アイラ……。

自然に恵まれた美しい惑星……。

アイラの王都トリスタン……。

大きな革袋を背負ってこの町を訪れるレイ。

レイは国はずれにあるトトの村という小さな村の若者である。村から王都へは、片道10日以上の長旅になるため、月に一度村で栽培された薬草をこの王都にある道具屋に卸しにやってくることがレイの仕事になっていた。

また、レイは不思議な力を持っていて、怪我や病気で困っている人を助けることも度々であった。

しかし、レイの不思議な力を気味悪がって近づかない人々も町の中には存在していた。

レイは町の子供から、山のほうに何かが落ちたという話を聞く。

山奥で、レイは墜落したスターコッコーを発見する。

スターコッコーは、大気圏に突入したときの摩擦熱で黒こげになっていて、まるで巨大な鳥の丸焼きである……。

恐る恐るスターコッコーの機体に這い上がるレイ。

そーっとコクピットの中をのぞき込んでみる……。

同時に中からニュ～っと顔を出すニャン……。目と目が合う2人。

レイ・ニャン「わ～～～～～っ!?」

こうして不時着していたニャンを助けたレイは、ニャンの頼みで一緒に旅をすることになる。

ニャンは、このアイラに眠る「セプルラキス・ストーン」（七福石）を探しに来たのだという。

ところが、その在りかを印した石板は二つに割れてしまい、ニャンはその片割れしか持っていないのだという。

とりあえず王都に戻る2人。

折しも王都では、トリスタン城で近々パーティが開かれるとの噂で持ちきりであった。

なんでもそのパーティの場で、国王が指定した宝物をみごと探し出してきた者を王女の婿として迎えるというのだ！

ニャンはセプルラキス・ストーンのヒントが見つかるのではと、いやがるレイを連れて無理やりパーティに参加するのであった……。

※

（編集部注：ストーリープロットの前半部、ニャンがダークキャッツに追いかけられて惑星アイラに墜落していくまでがプロローグのビジュアルシーンとして取り込まれ、惑星アイラに舞台が移ってから実際にゲームが展開していくとのことです。）

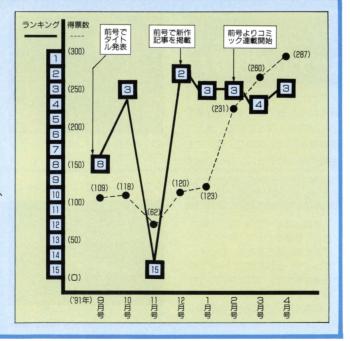
DATA

前人気もアツイ！

本誌の読者アンケート調査による集計データをもとに、昨年9月号から今号までの『コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ』の前人気の動きをグラフ化してみた。

昨年の8月号で仮タイトル発表。その翌月号には早々とベスト10入りを果たしている。10月号では、さほど得票に伸びがあったわけではないが他のタイトルが弱かったこともあり、一気に3位にまで順位は押し上げられた。その翌月にベスト10圏外に落ちはしたものの、続く12月号からは再び得票を順調に伸ばし、ついに今号ではこれまでの最高票に達した。

その間の1位は、いわずもがなの『天外魔境II卍MARU』だが、3月26日の発売で来月号では集計対象外なる。ということは…アツイぞ!!

PRESENT

特製サイン色紙だ！

『コズミック・ファンタジー3』の主要キャラクタを描いた越智一裕氏直筆の特製サイン色紙を抽選で5名にプレゼント！　希望者はハガキに住所、氏名、年齢、本誌に関する意見などを書いて、次のあて先まで。3月29日の消印有効。〒105 東京都港区新橋4-10-7ＴＩＭ　PCエンジンFAN「コズミック3」係。

当選者の名前も入るぞ

イラスト／越智一裕

総力特集 お笑いに理屈なんかいらない!

スーパーCD-ROM²の機能を贅沢に使い、なおかつお笑いの要素を取り入れたシューティングゲーム、『STARパロジャー』がハドソンから発売される。制作には、『スーパースターソルジャー』を手がけたカネコも関わっているので、シューティングフリークには目が離せない存在だ。

スーパーすんげーシューティングはダテじゃない! 究極のおちゃらけシューティング見参!

ファミコンの『スターフォース』から始まった、夏の恒例のキャラバンでおなじみのハドソンのシューティングシリーズ。今回発売される『STARパロジャー』は、そのシリーズの番外編といったもので、ギャグを盛り込んだ内容になっている。また、難易度も抑えめなので、誰にでも手軽に楽しめるものになっている。

3機が勢ぞろいして、楽しそうな雰囲気のタイトル画面

バトルステージで登場する怪しい奴。パッドのクセに本体を襲うとは

『STARパロジャー』をより楽しむには?

このゲームはパロディゲームだけあって、ちゃんと元になったゲームが存在する。その数はいくつかあるのだが、一番影響を受けているのが、同じくハドソン&カネココンビの『スーパースターソルジャー』(SSS)だ。『SSS』に登場したキャラのパロディ版が数多く登場するので、知っていればより楽しめるだろう。あとは、プレイヤーとしてボンバーマンも登場するので、『ボンバーマン』を知っている人には嬉しいはず。それ以外でも…これ以上は内緒ね。

スーパースターソルジャー

ハドソン&カネココンビ第1弾!

ボンバーマン

この画面を知ってる人には…フフ

楽しければそれでいいのだ!!

『スーパースターソルジャー』を
作ったハドソン&カネコが放つ、
おちゃらけシューティングが
これだ!!

CD	スーパーCD-ROM²専用
	4月24日発売予定
	6800円(税別)
	シューティング
	バックアップメモリ・コンティニュー
	100%(2月17日現在)

拡大縮小はあたりまえ! モザイクもあるんです!?

『STARパロジャー』は、スーパーCD-ROM²の機能を生かして、新たにビジュアルシーンが加わった。また、スーパーファミコンでおなじみの拡大縮小やモザイクを、各場面でさりげなく披露している。しかも、スーファミのシューティングのように遅くなることはない。PCエンジンの限界に挑み、「スーパーすんげーシューティング」の名に恥じないゲームがここに登場したのだ。

ステージクリア時もさりげなく拡大!

PCエンジンには拡大機能はないが、拡大縮小をビシバシやります!

ビジュアルシーンでは…

スーファミを意識してか、モザイク画面もある。Hな画面は出ないよ

オープニングでは?

ボンバーマン行きま〜す!

ギューンと拡大してくるぞー

シューティングが苦手な人もマニアも何でも来い！
至れり尽くせりのゼータク設計よん

さすがスーパーCD-ROM²専用だけあって、登場するキャラやその動きだけでなく、AD-PCMを使ったボイスでも楽しませてくれるのだ。しかも、難易度の調整ができるので、シューティングが苦手な人でも安心だ。さらに、時間内に点数を競うバトルステージも用意されているので、シューティングフリークも満足できるぞ。

バックの虹がきれいな1面。アイテムの色でパワーアップは変わるよ

説明書がいらない？ ―HOW TO PLAY―

ゲームを買ったけど、面倒でマニュアルも読まずにプレイする人は多いはず。それでも、数回のプレイで覚えてしまえばいいが、最近のシューティングゲームは複雑になっているので、とっつきにくいものもある。『STARパロジャー』は、『スーパースターソルジャー』をプレイした人なら抵抗なくプレイできるが、初めてプレイする人のために、遊び方を説明してくれるモードがあるのだ。これさえ見れば、説明書を読まずともこのゲームについて理解できる。

ボタンの説明までしてくれる。説明書を見なくても大丈夫かな？

キャラの紹介もこの画面で見れるので、一度は見ておこう

シューターよ熱くなれ！ ―BATTLE STAGE―

『STARパロジャー』を使ってのキャラバンの予定はないが、おまけモードとしてバトルステージが付いているのだ。このモードは、『スーパースターソルジャー』にあったモードと同じで、決められた時間内にどれだけのスコアを出せるかを競うもの。このモードには、2分間モードと5分間モードの2つがある。ここでは、ノーマルゲームには登場しないオリジナルボスもいるので、一度はプレイしてほしい。また、最高得点はバックアップに記録できるので、友達同士で熱いスコア争いをすると面白いだろう。

なんと、バトルステージ専用の画面まで用意されている。贅沢だな〜

「ボ〜ナスッ」と元気の良い声でしゃべるので、うれしくなるね

このボスはバトルステージでのみ登場する。ノーマルゲームでは見れないので、一度はプレイしよう

お笑いはオープニングから始まる…
惑星パロソンに向けてスタンバイだ！

『STARパロジャー』の一番の見どころは、TVアニメのパロディのようなオープニングデモ。特に元になったネタを知っている人には、大ウケのデモだ。さらにその部分を冷静に観察すると、「これがPCエンジン」と思わず疑ってしまうような技術力を発揮しているのだ。これは、『パロシーザー』、『ボンバーマン』、『PCエンジン』それぞれの発進シーンが用意されていて、約4分30秒間ノーアクセスで展開する。

惑星パロソンから地球へ救援のメッセージが！　地球守り隊発進だ!!

ネオシーザーを改良したパロシーザーの登場だ

敵機多数、警戒エリア内へ進行中。スクランブル部隊発進スタンバイ！

本当にアニメする！

プレイヤーは3種類から選べちゃう これが地球守り隊の秘密兵器だ！

プレイヤーは地球守り隊カグラ坂支店のパイロットとなり、宿敵「マザーブレイン」から惑星パロソンを救うのが使命だ。その機体には、武器やパワーアップの異なる「パロシーザー」、「ボンバーマン」、「PCエンジン」の3機種があり、ゲームスタート時とコンティニュー時に選択できる。ここでは、その性能の違いを紹介しよう。

⬆武器、パワーアップの違う3種類の自機から好きなものを選ぼう

キャラごとに変わるパワーアップカプセル

パロシーザー	ボンバーマン	PCエンジン
ネオシーザーと同じで、クリスタルを取ってパワーアップするのだ	「ボンバーマン」でおなじみの、ボムパネルを取ってパワーアップ	発射プログラムのHuカードを取ることによって、PCエンジンは強くなる

最強の破壊力を持つ BOMBER MAN

このゲームの開発者が、某ゲームのVSモードにモーレツに感動して登場することになったとは、あくまでうわさの話（HOW TO PLAYを見ればわかるけど…）。攻撃に重点を置き、抜群の破壊力を誇る機体である。3機種のなかでも一番強い。

⬆オプションボンバーズを1レベル1機、最大3機まで装備できる

⬆自機を中心に、十字方向に爆風が広がるボンバーマンのボム

マルチビーム	クラッシュボム	バルーンボンバー
標準装備のマルチビームは、前方に攻撃を集中したものになっている	敵に当たると爆風を起こし、爆風でもダメージを与えることができる	壁を乗り越えて飛ぶので、壁越しの敵も攻撃できる。最大6発まで発射できる

ネオシーザーを改良した PARO-CEASER

『スーパースターソルジャー』に登場し、「マザーブレイン」との戦いに勝利したネオシーザーを基に、改造を加えたマシン。3機種のなかでは一番弱いが、何の抵抗もなく使えるマシンがこれだろう。汎用性のある機体であり、広範囲の攻撃が可能だ。

⬆マルチビームとホーミングミサイルを取った最強状態だ

⬆ボワーっと広がる最終兵器ボム。危なくなったら迷わず使え！

マルチビーム	レーザー	フルファイヤー
標準装備された武器で、最大5方向まで攻撃可能。広範囲に攻撃できる	レーザーは貫通性があり、壁を突き抜けて敵を攻撃できる便利な武器	ある程度の貫通性があり、しかも敵に当たると弾が分裂して発射される

防御力は一番 PC-ENGINE

数々の新機種が出て元祖の影が薄くなってきたマシンを、開発者が見かねて改造を施したコア構想のマルチロボット。防御に重点を置いた機体で、オプションを装備すれば身を守りつつ攻撃に移れる。3機種のなかでは、一番扱いやすい機体である。

⬆パッドブラスターで身を守り、天の声で攻撃する最強状態

⬆自機の周りを広がるように爆発するPCエンジンのボム

マルチビーム	CDカッター	天の声
マルチビームで唯一、真横に攻撃できる。攻撃力も左右に集中している	貫通力のあるCDを発射する。壁も貫通するので、壁越しに敵を狙える	自機の後部に装備され、最大12発の弾が敵を狙うホーミングミサイル

目指すは宿敵「マザーブレイン」 ヘンテコな敵を倒し、惑星パロソンを救え！

このゲームは全8ステージから構成され、ステージの最後に待つボスを倒すと次のステージに進める。ここでは、前半4ステージを紹介していこう。また、ボスを含む敵キャラがかわいい奴ばかりなので、じっくり観察してみると面白いぞ。「マザーブレイン」によって危機を迎えた惑星パロソンに向けて、地球守り隊が今旅立つ！

周り一面が雪だらけの4面。地上にある雪ダルマがかわいいなー

ボンバーマン親子が大集合！　ではなくて、ボンバーマンのオプションだよ

SCENE 1

宇宙空間から戦いの始まるシーン1。最初の面だけあって苦労する場面はなく、なんとなくクリアしてしまうだろう。この面の見どころは、惑星パロソンへの大気圏突入シーンから虹の出てくるところ。ボスは山の手Jr.ポッポー。宇宙空間から自機を追って来るが、ラストになって初めて登場する。やられると拡大して散っていくぞ。

ダルマに愛を込めて…1

ここでは、このゲームに登場する数多くのダルマを紹介する。まずはオーソドックスに、やられると白旗を振って降参する奴。

私の負けです、許してくださいと言わんばかり

さりげなく走っているのはボス

中ボスの若草4姉妹。倒すと「いや～ん」て泣くんだよ

大気圏突入を失敗して、次々と散っていくダルマさん。合掌

やられると拡大して散っていく1面ボス。散り際の美学です

SCENE 2

楽しい雰囲気のBGMが流れるシーン2。ここは、その背景もおもちゃの国といった感じでとってもカラフル。中ボスのクラワン改はよくしゃべるし、ボスのパッタンキューブは多彩な攻撃を仕掛けたりと、なかなかボリュームのある面だ。ボスは、昔あった「スネークキューブ」のような感じで、次々と形を変えて攻撃してくる。ここではその一部を紹介しよう。

テトリスみたいなブロックがいっぱい

おもちゃの国みたいな楽しい画面だね

中ボスのクラワン改。看板を「これでもくらえー」って投げてくるぞ

ダルマに愛を込めて…2

かつ、かわいすぎる♡　怪獣のぬいぐるみを着たダルマくん、君のことだよ。戦車もいいけどね。

2面のダルマは特にかわいいんだよ

昔あった「スネークキューブ」を思い出すボス、パッタンキューブ。倒しても何度も変身するんだよ

SCENE 3

海上から森林、そして砂漠、海中となかなか見せてくれるシーン3。この辺からは多少難易度も上がっているが、死なずに進めば苦労はしないはず。中ボスのカニの2匹組、ダブルバブルを倒すと海の中へポッチャンと飛び込むのだ。海の中をゆ〜らゆらと進むと、最初の強敵ボス、マンボのマンボが登場する。正面向きのときにしか攻撃が当たらないので苦労するぞ。

ほのぼのとした雰囲気の3面前半。泳いでいるカッパがかわいいね

カニカニ

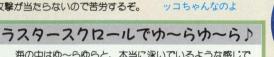
中ボスのダブルバブル。登場するときには「カニカニ」ってしゃべる

ダルマに愛を込めて…3

この面のダルマは、砂漠で穴の中から拡大しながら登場する奴。さりげなく拡大してるから、当たり前だと思っちゃうよね。

穴の中から拡大しながら登場するダルマくん

恐怖、ラッコ男登場！じゃなくて、かわいいラッコちゃんなのよ

ララッコッコー

ラスタースクロールでゆ〜らゆ〜ら♪

海の中はゆ〜らゆらと、本当に泳いでいるような感じでラスタースクロールする。ボス近辺では、浅い部分と深い部分の2カ所でラスタースクロールするので観察しよう。

揺れまくり

海底と、さらに深い部分がラスタースクロールする

海底に沈んだ怪しい戦艦もゆらゆら揺れている

たこつぼの中からビヨーンと拡大しながら登場するタコ

正面を向いたとき以外は攻撃が通用しない3面ボス

SCENE 4

一面が雪と氷に覆われたシーン4。登場する敵キャラも雪だるまとか、アザラシとか寒そうな奴ばかり。中ボスのドドンゴトドラは、太いレーザーに注意すれば問題ないが、ボスのゆきだマンMkIIには苦労するかも。でもかわいいから許しちゃうかな？ ここをクリアすると『STARパロジャー』の半分が終わるが、このゲーム中最大のパロディボスは、まだこの先のステージで受けているのだ。

中ボスのドドンゴトドラ。変な顔だねー

雪だるまがいっぱい。クルクル回転するんだ

パロシーザーは語る —思い出はいつも優しい—

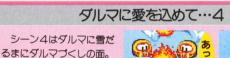
『スーパースターソルジャー』の4面のボスとして登場し、ロケットパンチや誘導ミサイルでプレイヤーを苦しめたジャンボマシンダー。今では彼も氷漬けになり、雪の中に埋まっている。これは、前大戦が惑星パロソンに近いところで行われたからであろう。今では思い出の1ページにすぎないが…。だが、後半の面では何かが起こるかも？

あの頃の彼も…

こいつに苦労させられた人は多いはず。おのれ〜

今では氷の中…

そんな彼も、今では氷漬けにされて雪に埋まっている

ダルマに愛を込めて…4

シーン4はダルマに雪だるまにダルマづくしの面。のんきに火にあたっている奴とか、滑り台で遊んでる奴とか…。かわいいけどね。

ワーイ、たき火だ

滑り台からスイー

柱の雪を落とし、それで雪玉を作って投げてくる。やるじゃん

なかなか多彩な攻撃を仕掛けてくるボス。おしゃれな手袋をしてるじゃん

パロソンの運命をかけ、戦士たちは戦い続ける…

maker land

ナムコ

平家の怨みを晴らすため再度立つ景清！

源平討魔伝 巻ノ弐

再度その野望を果たさんがため復活した頼朝。邪な野望を打ち砕くため、その剣に磨きをかけた景清の活躍やいかに？　今号では剣技・アイテムの他、ルートマップを紹介。これで各エリアのつながりはバッチリだ！

Huカード（4Mbit）
4月7日発売予定
6800円(税別)
アクション
コンティニュー
―
100%（1月20日現在）

新たに追加された剣技・アイテムを使い頼朝討伐へ

ＢＩＧモードのみに絞られたこの『巻ノ弐』では前号でも紹介したように剣技に重きが置かれている。今号ではその剣技のチェックとアイテム全種の効果、そして3面までのポイントを紹介していくことにしよう。

まず剣技は新しい技「兜割り」が加えられた点に注目。また「中段の構え」で歩くことも可能に。そしてアイテムでは必殺技が5種類に増えたことが目を引く。

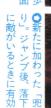
4つの構えを修得せよ

『巻ノ弐』でナムコが重視したのが剣技について。基本的には前作のものを生かしつつ、さらに改良が加えられている。新たに加えられたのが「兜割り」で、これはジャンプ後に真下に敵がいるときの備えに最適の技。また、手直しが加えられた点として「中段の構え」のまま歩くことができるようになった。そのため剣の高さで向かって来る敵に防御したまま斬りつけることができる。さらに「下段の構え」では攻撃後に防御の構えに入ることができるようになった。これらの剣技を使いこなし魔族を討ち平らげるのだ。

○これは「上段の構え」。上方の敵に有効だ。このまま歩くことが可能

○「中段の構え」でも歩くことが可能に。真正面からの攻撃にはこれだ

○「下段の構え」は攻撃後、防御体制に入ることができるようになった

○新たに加わった「兜割り」。ジャンプ後、落下点に敵がいるときに有効

13種のアイテムの効能は？

ここでアイテムの種類と効能を説明しよう。各アイテムはほとんど前作と効能に違いはないが、三種の神器は必須アイテムではなくなっている。また剣の威力を増す4種のアイテムが追加された。

○お釈迦様はアイテムをたっぷりくれる

これが13種のアイテムだ

アイテム	画像	効能	アイテム	画像	効能
			旋風剣		腕を回転させ剣を振り回す。剣に触れた敵はまっぷたつだ
火炎斬		炎に包まれた剣を振り回し、敵を焼き尽くす。攻撃力は最高	衝撃波		前作からのおなじみの必殺技。衝撃波を発し敵を倒す
真空斬		剣の軌跡上に歪みを作り、その軌跡に触れた敵を倒す	回転斬		自らの体を丸くして回転し、剣で攻撃。2番めに強力
八咫鏡		毒沼や毒きのこの効果を3回まで無効にストック可	八坂瓊曲玉		雷からのダメージを3回まで防ぐ。ストック可
銭の玉		1個取るごとに銭が1増える。今回の効果は俵用	命の玉		景清の命のロウソクを1／2だけ回復させる
ロウソク		景清の命のロウソクの数を1本増やし、最大まで回復	俵		銭10と引き換えに命のがロウソク1本分回復する
毒きのこ		触れるとロウソク1／2本分のダメージを受ける	菖蒲		「愛」と500点が手に入る。「愛」を取るとキミの心がなごむ

第一魔界から第三魔界の見所へ御案内

『巻ノ弐』は全部で7面で構成されている。そして最初で触れたように2面以降は通過した鳥居によって進むエリアが違ってくるようになっているのだ。そのためどのルートを取るか、によって（特にボーナスステージを通るかどうかなど）プレイに影響が出るだろう。そのため各ステージの案内図を参照してほしい。3面以降の複雑さがわかるだろう。なお、ボーナスステージに行くには途中で出現する中ボスを倒す必要がある。倒すと黄色の鳥居が出現してボーナスステージに行くことができる。

これはデモ画面の「天界」のシーン

第一魔界　魔界参道（まかいさんどう）

1面は「魔界参道」だ。ここは特にエリアが分かれているわけではない。軽いウォームアップの面と言えるだろう。とはいえザコキャラの「落武者」は剣を巧みに操るので、なかなか手強い敵だ。ボスは「骸骨剣士」で、強いボスではない。どこを斬ってもダメージを与えることが可能。つまらないミスでダメージを食わないように。

これが「落武者」だ。甘く見てはイケナイ

2つの敵を同時に相手にすると苦戦は免れない。一体一体を確実に

地面のガイコツから股間にニュッと槍が伸びる。刺さると当然イタイ

バラバラの骸骨がムクムクと形を成してボス「骸骨剣士」が登場

ナメてかかると返り討ちにあう

倒すとまたバラバラになるのだ

九焔山州へ

案内図

まかいじごく 魔界地獄 → けつうんざん 血雲山 → がいまばんしょ 骸魔番所（☆ボス 骸骨剣士）

第二魔界　九焔山州（くえんせんしゅう）

この面からルートが分岐する。もっとも、ボーナスステージに行くかどうか、というもの（まあ行ける方がいいに決まっているが）。ボーナスステージに行くには「雷神」を倒す必要がある。この面で登場する「烏天狗」と「骸骨蜘蛛」には手を焼かされることになるだろう。ボスは「魔神」サイズに圧倒されないように。

この面のボス「魔神」は最初に頭だけで登場し、その後本体と合体する

これが中ボスの「雷神」。その名のとおり雷を落として攻撃してくる

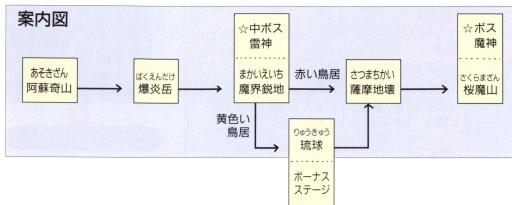
「雷神」を倒すと黄色の鳥居が出現しボーナスステージにいくことが

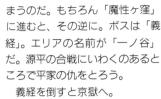
「魔神」は頭が弱い。が、なかなか頭に攻撃することができないのだ

ヘソを攻撃すると動かなくなる

苦戦の末「魔神」を撃退した

沙界四州へ

第三魔界　沙界四州（さかいししゅう）

この面から本格的にルートの分岐が始まる。この面に入って少し進むと鳥居が2つ出現する。ほぼ同じ所に出てくるので気がつかないことはないだろう。ここでどちらの鳥居に入るかによってこの面の進むルートに影響が出てくるのだ。ここの中ボスは「風神」だ。前の面で「雷神」が出てきたのでここでは相棒の「風神」の登場といったところか。このあとボーナスステージに進むと、またルートに影響が出る。案内図を見てわかるように「秋魔台」をとおりボーナスステージに行かないと「魂引砂丘」に進むが、ボーナスステージをとおると「屋島」に行ってしまうのだ。もちろん「魔性ヶ窪」に進むと、その逆に。ボスは「義経」。エリアの名前が「一ノ谷」だ。源平の合戦にいわくのあるところで平家の仇をとろう。

義経を倒すと京獄へ。

この面はあの「壇ノ浦」から始まる。このエリアの最後に鳥居が出現

「風神」は「風」の字で攻撃

「風」の字を斬ると毒きのこに

「那須与一」は弓の名手。巧みな攻撃を避けられるか？

足を踏み入れると沈む砂丘

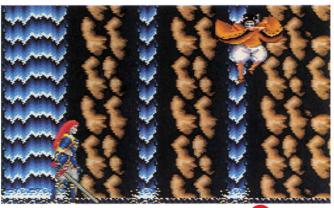
「風神」を倒すと現れる鳥居。ボーナスステージへ

ここは「屋島」のエリアだ

手前の鳥居だとこの「魔性ヶ窪」に来ることになる

奥にある鳥居に入ると「秋魔台」のエリアに進む。「秋吉台」かな？

この敵は「河童」。普通の河童と姿がチト違う。泡と目玉で攻撃する

これは「尺取虫」。巨大な体で天井などにぶらさがり攻撃をする

この面のボスは「義経」。画面上方からフワリと降りてくる。さすがに身が軽く手強い。剛と柔の戦いだ

剣の必殺技をお見舞いじゃ

義経討ち取ったり！

京　獄　へ

景清の行く手を阻む敵キャラたち

ここで第三魔界までに出現するザコキャラと中ボスを解説しておこう。中には各地で見ることができる敵もいる。タチの悪いやつは毒きのこになるものも。

入魂	落武者	魔鋭槍	骨状	餓鬼	魔遊手
最も弱い(?)ザコ。各地で出現する	一太刀めは剣で防御するやり手だ	地中から出たり引っ込んだりする槍だ	骨だけの犬。攻撃らしいことはしない	手の爪で攻撃してくる。結構手ごわい	突然景清の上に出現して下に落ちてくる
骸骨蜘蛛	**烏天狗**	**雷神**	**死魚**	**河童**	**那須与一**
景清から一定距離を保ち、糸を吐く	上方から景清に刀のような腕で攻撃	2面の中ボス。雷と太鼓のバチで攻撃	足元から突然飛び出して体当たりする	泡を吹き、近づくと目玉を飛びださせる	矢を放ち、身も軽い。難敵の1人だ
尺取虫	**コウモリ**	**かえる**	**中要石**	**小要石**	**風神**
天井、地面を這って景清にぶつかり攻撃	近づいては逃げる、のパターンが目障り	水中などから飛び出し景清にくっつく	おなじみの難敵。動きをよく見よう	これもおなじみ。横に動くので足場に	第三魔界の中ボス。風を吹き付け攻撃

第1作の移植なのだ

あの『ドルアーガ』が帰ってきた。内容に関してある程度わかっている範囲で説明しよう。まず、ストーリーはアーケード版・ファミコン版の『ドルアーガの塔』のものだ。いうまでもなく各階で宝物などを手に入れなければならないルールもそのままだ。

オリジナルとの違いは3つ。写真を見てわかるように塔の内部のグラフィックが『イシターの復活』風の立体感のあるものになった、という点。次にモードにより「謎解き」が異なること。モードは4つあり難易度に差があるが、最高難度では他のモードと各階の謎が違うのだ。そして「イシター」がヒントをくれるようになったのだ。これで宝物を探すのが楽になるだろう。続報は来月。

⬆また「ギル」の活躍が

⬅今まではなかったステータス画面も存在

⬅おっと、この女神様がイシターだ

⬅これが問題のゲーム画面。この雰囲気は『イシターの復活』に近いものに

INNER EYES

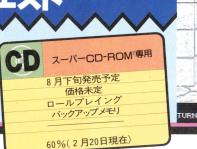
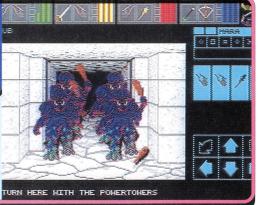
もう1つの『ドルアーガ』

あの『ドルアーガの塔』がPCエンジンに移植されるのは、このページの記事でわかってもらっただろうか? そこでもう1つ『ドルアーガの塔』の話題だ。

本誌の2月号のインフォスクラムを見た読者ならご存じのように2月29日にナムコのテーマパーク、「ワンダーエッグ」がオープンする。このテーマパークは都市型のテーマパークで都心からほどいいところにあるのが特徴。場所は東急新玉川線の二子玉川駅から徒歩2分の二子玉川タイムスパーク内。で、肝心なのはその施設の1つに『ドルアーガの塔』がある、ということ。これはあの「花博」に出展されたもののバージョンアップ版。つまり実体験型『ドルアーガの塔』ってワケ。詳しくはナムコ広報センター☎03-3756-2311まで問い合わせてほしい。

ビクター音楽産業

PCエンジン版は7つのダンジョンを探索
ダンジョンマスター "セロンズ・クエスト"

パソコンなどの他機種では、既に人気がある『ダンジョン・マスター』がPCエンジンでも発売される。それもPCエンジンオリジナルのシナリオだ。リアルタイム制ならではの緊張感タップリのゲーム、その出来は？

PCエンジン版はオリジナルストーリーで発売!!

パソコンや最近ではスーパーファミコンで発売され人気を得ている『ダンジョンマスター』がPCエンジンで発売されることになった。それも単に移植されるのではなく、オリジナルストーリーが新たに作られての発売である。今号では他機種との違いやPCエンジンに移植されるにあたっての変更などから紹介していこう。

7つのダンジョンが独立して存在

ゲーム上での大きな違いはPCエンジン版ではダンジョンが7つになり、それぞれが独立したものとなった点があげられる。これらのダンジョンは独立しているために任意のダンジョンに入ることができる（実際にはいきなり難しいものを選んでも即死するだけなので、なんらかの規制が設けられる予定だそうだ）。この違いはストーリーがオリジナルであることからきている。ここでその気になるストーリーを紹介することにしよう。

ストーリーの位置づけはパソコン版のものの前の話である。パソコン版では意識のみの存在（つまりプレイヤー自身）であったセロンがまだ実体を持つ普通の人間だった頃の話なのだ（ちなみに開発の現場では区別のためにPCエンジン版をDMゼロと呼んでいるそうだ）。このためにセロン自身が主人公のキャラクタとして登場し、数々の試練を乗り越えて成長していく…、といった内容になっているわけだ。

これが7つのダンジョンだ

ダンジョン名	階層	難易度
アク・ツ・バ	4	2
フォーシンアの街	4	2
盗賊の村	3	3
ドレーターの塔	7	3
サーモンの墓	5	4
シャドーダンの巣窟	2	4
悪霊の門	3	5

Aktuba
Demon
Drator
Formic
Sarmon
Shado
Thief

⬆この画面でダンジョンを選択する。選択によっては地獄を見るハメに

セロン自身が主人公に

前で触れたように、PCエンジン版ではセロンが主人公として登場し、彼自身と仲間たちがダンジョン内を探検していくのだ。

なぜ彼自身が登場することになったか、というのは言うまでもなくストーリーの時間的な位置づけによる。パソコンでのセロンはキャラクタたちを自分の意思で操作する半ば神のような存在だったがPCエンジン版では生身の、それも弱い普通の人間として描かれている。その彼の成長がゲームの見どころといえる。

⬆これはダンジョンの入口の画面

他機種ではどうなってるの？

もともとこの『ダンジョンマスター』は海外で開発・販売されたもの。日本ではパソコンで発売されてその後スーパーファミコンに移植され発売された。スーパーファミコン版はパソコン版とほぼ同じものとなっている。

下の写真とPCエンジン版の写真を比較すると、雰囲気は変わっていないことがわかる。他機種でプレイしたことがある読者も特に違和感は感じないはずだ。ちなみに今号の写真は英語になっているが発売される製品は日本語になる。

⬆これはパソコン版の画面。ミイラが妙にリアルだ

⬆こちらはスーパーファミコン版。若干の違いがわかるだろうか

「より現実に近く」をめざしたシステムがウリだ

ゲームのシステムで最大の特徴はリアルタイム制であること。そのため常に周囲に気を配っていないとすぐに全滅してしまう。一瞬たりとも気が抜けない。また、ダンジョン内は様々なトラップがあり、そのトラップをいかにクリアするかも興味の１つになっている。

いきなりジャコジャコとガイコツの大群が。ボヤっとしていると危険

仲間の助けなしにクリアはムリ

ゲームを開始してまずしなければならないことは、協力してくれる仲間を探すことである。パソコン版では24人の仲間から４人を選んで冒険する、という具合だったが、PCエンジン版はセロン以外の仲間を７人の魂の勇者の中から３人選んで仲間にする。７人の勇者は、それぞれ肉弾戦が得意な者や魔法の使い手など特徴があるのでプレイヤーの好みで選んでプレイしよう。

ここで仲間を選択するわけだ

死んだキャラクタの骨がある…

画面説明

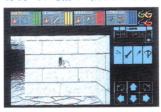
このゲームをプレイするには画面に表示されている情報が何を表しているのか、を素早く判断することが要求される。画面を見てわかるように各情報が分かりやすく大きめになっている。これはやはりリアルタイムというシステムを考えた配慮といえる。

①ステータス部　ここでは各キャラクタの体調や所持している武器などの情報を得ることができる。死んでしまったキャラクタはガイコツが表示されるのだ。一番右側のグラフィックはキャラクタの隊列・向きを示している。
②ダンジョン画面　ここに敵やダンジョン内の風景が示される。また道具などを使うときも手にした道具がここに表示される。
③呪文メニュー　ここにある呪文を３つ選んで魔法を使う。とっさに使おうとすると間違えたりするので落ち着いて呪文を選択するようにしたい。
④攻撃メニュー　各キャラクタが手にした物が表示される。何も持っていないときは「手」のグラフィックになる。ちなみに武器に限らず手にしたものを投げつけて攻撃が可能。
⑤ムーブメニュー　パーティの向きを変えるのに使用。
⑥インフォメーション画面　ここには各キャラクタの体調や装備アイテム、食料・水の量など様々な情報が表示される。また、キャラクタが食料を食べたり水を飲むときもこの画面で行う。ちなみにケガをするとその傷ついた場所が包帯を巻いたグラフィックになる。

リアルタイムでは即決が必要

リアルタイムの特徴はやはり敵と遭遇したときに、もたもたとコマンドを入力しているとすぐに全滅してしまう、などの点があげられる。そのためにPCエンジン版では操作性に気を使った画面のレイアウトに手直しされている。

このゲームでユニークなのは、水や食料、薬の類をすべてダンジョン内で入手しなければならないこと。もちろんダンジョン内には店などはない。特に、食料は敵のうち食用になる敵（／）がいるので、その敵を倒して入手するのだ。が、敵も簡単に食料にはなってくれない。逆に自分たちが敵のエサになることもありうるのだ…。

敵を倒すとアイテムを出すこともある。それを拾って投げるのも可

いかにも意味ありげなスイッチ。これらのシカケがあちこちに

ここで死者を復活させるのだ

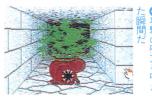
拾った仲間の骨をここに入れると…

火花と共に死んだ仲間が復活する

巨大なイモむしのような敵を倒すと…

食料になる。…がチト気持ち悪い

魔法は組み合わせて使う

魔法は基本的に３つの呪文を組み合わせて使用する。いわゆるマジックポイントはこのゲームでは「マナ」と呼ばれている。プレイヤーはこの呪文の組み合わせを自分で覚えていかなくてはならないが、ときおりヒントが見つかることもあるのだ。

呪文メニューで呪文を選択する

このようなかたちで呪文のヒントが

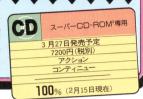
攻撃の呪文を唱えた瞬間だ

次の瞬間には敵はお肉のカタマリに

ビクター音楽産業

グロい主人公がグロいけだもの相手に奮闘

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

ビーストに育てられ醜くなった1人の人間。彼の復しゅう劇を描いたグロテスクなアクションゲームのポイントを今回紹介する。

複雑なエリア構成とシステムを確認

タイトルを訳すと「けだものの影」。イギリスのPSYGNOSIS社の秀作を移植した、その名の通りのグログロなアクションだ。地上に地下、城と前半は自由な行動範囲が設定されているものの、順序立てた進行が要求される。今号では、その範囲の中で知っておきたいプロセス等を、簡単に整理して紹介しておくぞ。

↑初めは左へゴー。写真の場所は地下での用件を済ませてから通るのだ

↑地下でアイテムを取っとかないと後で困る。写真は目玉おやじ群生地

↑『沙羅曼蛇』のようなシューティングステージ。飛んでるのだぴょん

↑CDならではのビジュアルシーン。生意気にカモーンするベイベがいる

↑くもが幕のように垂れてくる。ここでの死因第1位はクモ膜下出血ね

↑やっぱり基本はパンチ。攻撃が無効な敵もいるぞ

↑やっぱり基本はキック。ホップステップきいーっく

前半のヤマ場はアイテム入手とボス

順序立てた進行とは、具体的にはどういうものなのか？　左記に示すように、要は地下で前半クリアの必要条件を満たし、城で十分条件をみたすこと。この場合、必要条件とはアイテムの獲得で、十分条件とはボスを倒すことだ。エリア別に簡単なポイントを示しておくので参考にしてもらいたい。仕置関係は実戦で体得しよう。

↑水晶で遊んでいるナイト・ゴーント。地下で力を持て余しているんだ

地　下

トンネルを抜けるとそこは、ビーストとアイテムのパラダイスだった。鍵の入手が前進の要だから、それが一番大事。鍵のために敵がいて、敵のために攻撃アイテムがある、という公式が見えてくるのだ。ビースト共は頭は悪いがタイミングも悪い。鍛練して人間様の段階型頭脳プレーをお見舞いだ／

↑鍵の入手がゲーム進行の鍵。この他にもう1つあるから探そうじゃん

↑炎をべろーんと吐くここのボス。倒すにはパワーパンチの獲得が先決

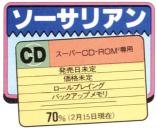
城

ここのラストにいるボスを倒せば、ひとまず一件落着だ。ちょろいヤツなので素手でも楽勝楽勝。でもその前に、次へのステップとして銃を取っておきたい。というのは、詳しくは言えないが、ページ左下の画面と関係があるからだ。

↑これが大事な銃なんだな

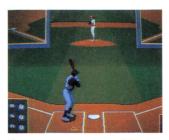
↑ビジュアルシーンだ。青竹踏みのような銃とリアルな手が○

↑スパナを発見。バリアを解除するために閉める。何かを閉める。何？

↑前半最後のとりで。プロセスを踏んでから御対面しないとジ・エンド

『ドラクエⅣ』タイプの短編シナリオを積んでいくRPGと言えばピンとくるだろうか。最終的には親玉ドラゴンをやっつけるのが目的だ。画面構成は横スクロール。戦闘はアクション。パソコン等で人気を博したゲームなので、知っている人も多いはず。PCエンジン版ではオリジナリティとして、劇画タッチのビジュアルやBGMを初めとする各所に思考を凝らしてある。キャラがリアルでグーね。

魔法を使っているぞ。ソーサリーのあんちゃんだからソーサリあん？

町中に敵がいるのかなあ。うそだあ。本気で？　そりゃソーサリアン

昨年発売された海外ソフトの移植作『TVスポーツフットボール』はご存じかと思う。日本のスタイルとは違ったユニークな視点からデザインされ、新鮮な感覚を味わえる作品だ。今回の「スペシャル」は、そんな海外のフットボール、バスケットボール、ベースボール、ホッケーをまとめて楽しんじゃおうというもの。どれもHuカードソフトだが、日本では1枚のCDに盛り込まれてハッピーなのだ。

NEC Technologies, Inc.製のベースボールだよ。どんなデザインかな

『TVスポーツフットボール』の画面。これも盛り込まれているんだ

「スターウォーズ」などでおなじみのジョージ・ルーカス。彼のSFXにおけるクリエイティブな発想は、常に見る者にアクティブな夢とロマンを与えてやまない。ヒズオフィス､ルーカスアーツ　エンターテイメント　カンパニーが輩出したこの作品も、とってもアートなアドベンチャーに仕上がっている。日本語吹き替え版（!?）はビクター音楽産業から近日公開予定、て感じでどうでしょうか。

メロディアスなオタマジャクシが並んでるのは何を意味するのだろう

イングリッシュで小学生にはちんぷんかんぷんなタイトルだが、訳せば「砂漠出身」となる。巨大なアリんこに襲われた街を救うのが目的だ。画像取り込み（写真やビデオの画像をそのまま、コンピュータ上に転写すること）による美しいビジュアルが動きに動くから素敵。アドベンチャーゲームでありながらアクションシーンもあって、一粒で二度おいしいといったところだろうか。やはりアメリカの作品で、写真はCESで仕入れてきたもの。日本版が楽しみだ。

ブラックのサックス奏者が渋い。どんなBGMが流れるのか興味津々

『ストラテゴ』とは「Strategy（戦略）」からきたネーミングで、日本の軍人将棋によく似た海外の昔からあるボードゲームだ。ルールは、盤上に伏せて置いた駒を動かしていき、相手の駒と同じマスに入ったとき、駒の位で負けたほうを取り除いていくもの。最終的に相手の旗の駒を攻めたほうが勝ちとなる。駒の並べ方は自由に選べることができ、PCエンジンでは自分のデザインした駒配置をセーブしておくことができてグー。新手のゲームに注目だ。

駒盤の色を変えたりもできる。海外ではポピュラーなボードゲームだ

海外メーカーと提携

今号で紹介した7本のソフトのうち、『ソーサリアン』を除く6本に海外メーカーの著作権表示がついている。作品の移植や合作等によるものだ。先に発売された『シャーロック・ホームズの探偵講座』のように、海外の役者を用いて作ったゲームなんてのもある。こういった作品は日本人にはない感性で創作されたものが多く、ビクター音楽産業のラインナップには、ほかのソフトハウスにはない個性的な作品が多い。日本のゲーム制作者にもいい刺激になるのでは？

『シャーロック・ホームズの探偵講座』は洋風アドベンチャーだ

NECアベニュー

名も無き超戦士たちのドラマが熱く展開
フォゴットンワールド

現在予定されているNECアベニューのラインナップの中では、一番早く発売される予定の『フォゴットンワールド』。今回は、PCエンジン版の特徴とともに、前半ステージを中心に紹介していこう。

CD	スーパーCD-ROM²専用
3月27日発売予定	
7980円（税別）	
シューティング	
コンティニュー	
100%（2月18日現在）	

武器やサテライトを自由自在に操り、迫り来る強敵をたたきつぶせ！

このゲームは、主人公が攻撃したい方向に360度回転して、敵を倒していくシューティングゲーム。その攻撃方法を生かし、横スクロールだけでなく、縦や斜めにもスクロールするのが大きな特徴だ。

PCエンジン版は、CDで演奏されるサウンドやビジュアルシーンに声優を使うなど、業務用をボリュームアップしたものになった。

ラウンド9は天帝のいるバベルの塔での戦い。敵の攻撃が激しいぞ！

キャラの選択がゲームに影響する

PCエンジン版は2人同時プレイができなくなったので、2人の攻撃方法の違うキャラから選択してプレイする。青い主人公は1点を集中して攻撃し、赤い主人公は広範囲に攻撃するのだ。また、キャラによっては使いこなせない武器もあるので、ショップで武器を買うときには十分注意しよう。

使いこなせない武器を買おうとすると、シルフィーが忠告してくれる

集中攻撃するプレイヤー1。使えないワイドショットを買うと…

広範囲に攻撃するプレイヤー2。ワイドショットは使いこなせるぞ

好みに合わせて選べるサテライト

主人公の武器は、自分の手に持つノーマルショットと、自分の周りを回転するサテライトの2つ。ノーマルショットはブースターを装備すると強化していくが、サテライトは新しいものを買わないと強化しないのだ。また、キャラによっては使えないものもあるが、最終的にはどのサテライトでもクリアできるので、自分の好みで選択できる。だから、人によっては攻略法がかなり違ってくるのだ。

サテライトは武器によってその形態を変える。注意して見てみよう！

アベニューパッド3付きの限定パックで発売！

今回の限定パックは、『フォゴットンワールド』と、ゲームをより遊びやすくするためのアベニューパッド3とのセットでの発売となる。最近では、特にスーパーファミコン用ソフトに8000円台のソフトが目立つなか、パッド付きで価格が7980円（税別）と抑えめなのがうれしい。多人数でゲームを遊ぶためにパッドを増やそうと考えていた人や、アベニューパッド3を持っていない人にはおすすめだ。

パッケージはこんな感じ。パッド付きで　　　の販売だ

これがアベニューパッド3。単体で買うと2980円（税別）になる

天帝の待つバベルの塔を目指し、全9ラウンドを戦い抜け！

破壊神にして魔の創造主、天帝バイオス。彼の生み出した8邪悪神によって、次々と滅んでいく文明…。人族の都市も破壊され、ダストワールドと呼ばれる廃墟となってしまう。しかし、人々の無念のオーラは、この地に2人の超戦士を誕生させた。プレイヤーはその超戦士となって、各ラウンドの最後に待つ邪悪神を倒し、最後に待つ天帝バイオスを倒さなくてはならない。それが名無しの超戦士の宿命なのである。今回は、前半の面を中心に紹介していこう。

Round 1　基本操作はここでマスター

ダストワールドでの戦いの最初の舞台がラウンド1。まずは、このゲームの特殊な操作に慣れることだ。敵の攻撃も、操作に慣れてしまえば問題はないはず。ボスはパラメシウム。サテライトを自分の正面に位置させ、攻撃していれば敵弾に当たらずに楽勝で倒せる。

操作はこの面でマスターせよ！

後半は仕掛けが多いので、ラウンド1とはいえ注意が必要だ

正面にサテライトを置けば盾になるぞ

Round 2　ゼニーを集め、パワーアップせよ

同じくダストワールドが舞台のラウンド2。敵の攻撃も、ラウンド1に比べると難しくなっている。途中に登場するショップでは、サテライトの強化とともに、銃を強化するブースターも買っておこう。ボスは、オープニングデモでも登場するダストドラゴン。弱点の心臓を狙ってひたすら攻撃しよう。

ショップは地上から登場する。ゼニーを集め、武器を強化していこう

ダストドラゴンなどしょせん俺たちの敵ではない。少々てこずるかな（と超戦士は述べる）

Round 3　ヨコ・ナナメ・タテにスクロールする

ダストワールドの最後を飾るラウンド3。まずは横スクロールで始まり、途中から斜めにスクロールし、再び横スクロールしていく面構成になっている。ボスは武神。1画面に収まりきらないほどの巨体を誇るため、縦スクロールしながら武神を攻撃することになる。

斜めにもスクロールする3面

武神の弱点は顔だが、肩を破壊すれば、パンチ攻撃がなくなり楽になるぞ

Round 4　分岐点ではどちらを選ぶ？

ラウンド4から6までは、古代エジプトの神々が住んでいるピラミッドワールドでの戦いとなる。まずはラウンド4だが、途中には分岐点があり、どちらかの壁を壊すとその方向へ進めるようになる。ボスはメスケテト。弱点をさらけ出したときのみ攻撃できるのだ。

分岐点では、壊した壁の方向に進むぞ

メスケテトの野郎をやっつけちまえば、ヤツの船酔いもなくなるだろうな

ROUND5以降は…？

ピラミッドワールドがラウンド5、6と続き、いよいよ天帝の待つバベルの塔がある天空界へと進んでいく。ゼニーを集め、ショップで確実にパワーアップしていないとつらい戦いになるだろう。

そして、ラウンド9の最後に待つ天帝バイオスを倒したときに、真の平和が訪れるのだ。

ボスのツタンカーメンは、メガドライブ版ではカットされていた

ボスを倒すと熱いビジュアルシーンが見れるぞ

バベルの塔の守護神は、雷神と風神の2人だ

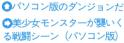
天帝(ヤツ)を倒すそのときまで
俺たちの戦いに終わりはない…

ちょっと♡な3D-RPGなのだ!

主人公「ヤマトタケル」は、世界を股にかける冒険剣士。パソコン版『I』では、女性だけの国ストロベリーフィールズ王国を、暗黒の魔王ドラゴンナイトの手から救出した。そして、今回初めてPCエンジンに移植されるパソコン版『II』は、それから1年後という設定。

ヤマトタケル"は、大男バーンにフェニックスの街に届け物をたのまれる。そこで事件に巻き込まれ、モンスターと化した美少女を魔女の塔より助け出し、魔女を封印する冒険に出るのだ。

ゲームシステムとしては、パソコン版と同様の3DダンジョンRPG。3人パーティ制だ。今回は、便利なオートマッピング機能が追加されている。

⬆パソコン版のダンジョンだ
➡美少女モンスターが襲いくる戦闘シーン(パソコン版)

呪いは経典で解く!

呪いを解くには、魔女の塔に散らばった経典の切れはしを探し出し、美少女モンスターの前で使うのだ。呪いが解け人間に戻ると、後でお礼に部屋を訪ねて来るぞ♡

⬆美少女モンスターエビルウイッチが襲ってくる!(パソコン版画面)

⬇呪いが解けてモンスターの衣装がボロボロとくずれていくシーン

⬅この経典で呪いを解く(パソコン版画面)

PCエンジン版はHひかえめ?

美少女モンスターの降参した姿といい、呪いの解けた姿といい、パソコン版ではあっけらかんのすっぽんぽんだったが、PCエンジン版ではH度をひかえてか、衣服をまとっている。が/ しかし/ BUT/ 見えそうで見えないところが、よけいにH/ チラリズムってやつですかねぇ。お礼シーンもこの分だと期待できるかも!?

パソコン版

⬆一部しか出せない/ 残念

PCエンジン版

⬆一応、衣をまとっている/

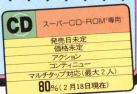
全美少女がしゃべる♡

CD-ROMだから、もちろんしゃべる。しかも、美少女がみ〜んな違う甘い声でささやきかけてくる♡ 声優が一人二役なんてことはよくあるけど、"美少女"に限ってはそんなケチ臭いことがあってはならないのだ。今回は、新人の声優さんをたくさん起用しているが、素人っぽいたどたどしさの残る、初々しい声でより♡をかもしだせるようにとの狙いだ。新たな美声を発見できる楽しさもある?

美少女もんすたぁ図鑑

ワーウルフ ⬇狼人間の呪いがかかっている美少女だ
エウロパ ⬇きづちで攻撃してくるのだ/
コボルト ⬇鋭い爪で襲う/
オーク ➡オークが降参したシーン
バニー ⬇うさちゃんの呪いだろうか?
シーフ ⬆泥棒モンスターになった?
ガスクラウド ⬆ガスクラウドの降参シーン。これはパソコン版と大差がない。色っぽいのだ♡
ヘイジ ⬆ところで、銭形平次の呪いってあるんだろうか?

ボナンザブラザーズ

独特のグラフィックと細かい演出が特徴的な『ボナンザブラザーズ』。今回は、その演出部分を中心に、ゲームシステムを紹介する。

コミカルな演出いっぱいのアクション

キャラクタは、人間というよりはロボットみたいだが、そのしぐさや行動に人間臭さを感じる『ボナンザブラザーズ』。敵をかわし宝を奪って逃げるという、いたってシンプルなアクションゲームなのだが、随所に細かい演出やギャグを盛り込んだ内容になっている。ここでは、コミカルなキャラクタの動きの一部を紹介しよう。

目の前には空缶があるが…

ズルッ
転んじまったぜチェゲダー！

滑車につかまって気持ち良くスイー…とはいかなかったみたい。何とかして逃げ出したかったのに…

時間内に宝を取って脱出しろ！

ボナンザ兄弟は影の人物からの依頼で、悪人の街バッドタウンにある悪徳商社やインチキカジノ、ニセ札造幣所などに忍び込み、その悪事を暴くための証拠品を奪うことになった。だから、ボナンザ兄弟が悪党ではないので注意を。各ステージにある証拠品を3分以内にすべて集め、EXITから脱出すればステージクリアとなる。

ヘイ、兄弟！
オー、イェーメンチェケラップ！　ボナンザ魂みせてやる

仕掛けを利用しろ

各ステージの建物の中は、さまざまな仕掛けでいっぱいだ。それに対するボナンザ兄弟の武器は、銃1つのみ。しかも、盾を持った敵には銃が通用しない…。だから、敵を攻撃しながら進むよりは、敵に見つからないように進むことが多くなるはず。だが、建物内にある仕掛けを逆に利用すれば、敵を倒すこともできる。例えば、ドアで敵をはさんで倒すとか…。

チャーンス！　つぶしてやるぜー！
ざまーみやがれ。俺を怒らすと怖いぜ

ドアで敵をはさんで倒すのは、このゲームでは基本技なんだ

トホホ、捕まってしまった。次はそうはいかないぜ！

宝を取ってすばやく脱出しないと捕まってしまう…

INNER EYES

その他のソフトは？

その他のソフトの情報をお伝えすると、まずは期待の『モンスターメーカー』だが、初心者を助ける斬新なシステムが組み込まれる予定。次号では、『ドラゴンナイトII』と合わせてドーンと紹介できそうだ。

常に一定の人気を保っている『天地を喰らう』だが、『フォゴットンワールド』を担当したチームがそのまま開発に入り、本格始動したのだ。そして、『スペースファンタジーゾーン』も4月頃には発売予定だ。

読者人気も高い『モンスターメーカー』。次号では詳しく紹介するよ

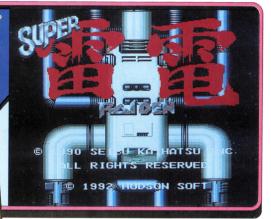
『スペースファンタジゾーン』も完成間近！　オパオパに会えるぞ!!

ハドソン

超硬派シューティングがバージョンアップ

SUPER雷電

その難易度の高さにもかかわらず、根強い人気を持つ『雷電』がHuカードに続きスーパーCD-ROM²で登場！　オリジナル2ステージが追加され、『SUPER雷電』となった。ここにそのハードな魅力を紹介する。

CD スーパーCD-ROM²専用
4月2日発売予定
5800円（税別）
シューティング
コンティニュー
100%（2月17日現在）

Huカードからスーパー CD-ROM²へ『雷電』は進化する

シューティングファンにはアーケード版でおなじみの『雷電』。PCエンジンでは、Huカードにすでに移植されていたが、いよいよスーパーCD-ROM²でも発売されることとなった。『雷電』の難しさは、自機がパワーアップ最強状態でも、敵の弾に当たると爆発してしまうところだろう。その時装備も元の一番弱い状態に戻ってしまうので、一からやり直しとなる。しかも先へ進んだ分だけ復活が難しくなってくるのだから、一度のミスも許されない。なんともハードボイルドなゲームだ！

↑雷電発進！　長い戦いの旅へ

難易度はやや抑えめに

このCD-ROM版ではHuカード版より敵弾のスピードがやや遅くなった。その分簡単になったというよりは、ギリギリで弾をよけていくスリルがたまらない、絶妙のゲームバランスに仕上がっている。このことにより、横長の家庭用TV画面でも、『雷電』の魅力は損なわれていない。またHuカード版ですでにプレイしている人にも、このCD版は十分楽しめるものになっている。

↑敵弾のスピードはやや遅くなっている。落ち着いて進もう

↑弾を良く見て、間をすりぬける。そのスリルが快感に変わる？

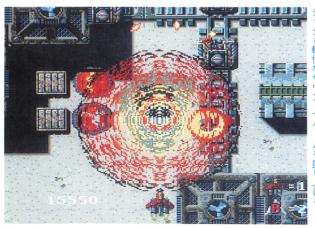
音楽・効果音がパワーアップ

このゲームでは、一度死んでしまうと装備が落ちてしまうので、危なくなったらゲーム前半でもどんどんBOMBを使っていこう。

CD-ROM版になって、BOMBや爆発音などの効果音が、グーンとパワーアップしているぞ。また、ゲーム中流れるバックの音楽も、Huカード版のリメイクとは思えない。さすがCDサウンドという感じをうける、フュージョン系のノリの良いミュージックでゲームを盛り上げてくれる。また、ボスとの戦闘でも、パワフルなサウンドが戦いを迫力あるものに演出している。

もちろん、新たに加わった2つのステージの音楽はオリジナル!!

↑敵を撃墜！　爆発音もCDになってグレードアップしている

↑必殺ボム！　威力も音も大迫力だ。バックミュージックも軽快なサウンドでゲームを盛り上げる

新たに2つの難関ステージを加え、究極のシューティングゲームを目指す

このCD-ROM版に新たに追加された2ステージは、まったくのオリジナル面で、難易度も高い。このあたりまで来ると、ちょっとしたミスが致命的となるので、ザコにやられないためにもメインウェポンとサブウェポンの選択は、よく考えて決めよう。この難関2ステージを加えて、『雷電』は究極のシューティングとなった。

ステージ9／銀河を越え敵本拠地へ

ステージ9は、これまでの1～8ステージと比べ、大幅に難しくなっているわけではない。ここまでクリアできた人なら、戸惑うことはないだろう。このステージのボスは、グレートスパイダーだ！　4本脚で海上を歩くように移動しながら弾を打ってくる。弾の数はあまり多くないが、2基の連携プレーで攻めてくるので、どちらか1基に的を絞って早めにつぶそう。

⬆ステージ9。敵地上空で激しい戦いを繰り広げる

グレートスパイダー

➡ボスのグレートスパイダーだ。手前の奴を先に倒せ！

ステージ10／敵地でのラストバトル

いよいよ最終ステージだ。難しさはハンパじゃない／　鬼のようなスピードで飛び回るザコの群れ。雨のように降り注ぐ敵弾の中を君は生き残れるか。死んだら最後、這い上がれない。まさに地獄のシューティングステージだ／

⬇ステージ10。ザコの特攻部隊だ。すごいスピードで突っ込んでくるぞ

シャドージャネット

➡いよいよ最終ステージのボス、シャドージャネット登場。究極のラストバトルに決着をつけろ！

INNER EYES

今後の発売タイトル

『ロードス島戦記』

マルチメディアで展開され、幅広い人気を集めるファンタジー『ロードス島戦記』。パソコン版RPGからの移植が決定して以来、多くのファンが待ち望んでいるこのゲーム、かなり完成に近づき夏頃には発売できそうとのこと。CD-ROMならではの美しいビジュアルシーン、OVAとほとんど同じ声優陣の参加と楽しみな要素が多いだけに、ロードスファンは、期待して待とう。

『銀河お嬢様伝説　YUNA』

主人公の神楽坂優奈は究極のお嬢様。銀河を舞台にしたちょっとHなデジタルコミックだ。開発は進んでいるが、発売はかなり先になりそう。

『ふしぎの海のナディア』

シナリオ、コンテは完成しているとのことだが、発売日は未定。今後絵作りの段階に入っていくそうだ。

『ドラえもん　のび太のドラビアンナイト』

Huカードで先行して発売されていた同ゲームが、スーパーCD-ROM²で登場。内容はHuカード版と同じアクションゲームだが、声優のナレーションが入ったビジュアルシーンが追加されるということだ。映画を元にしたゲームなので、声が入るのは楽しそう。しかも価格はHuカード版より安くなるそうなので、うれしい限りだ。発売は5月の予定。

ビッグタイトルが続くハドソンのラインナップ！　今後も要注目だ！

⬆写真はHuカード版のもの。CD-ROM版ではどう変わる？

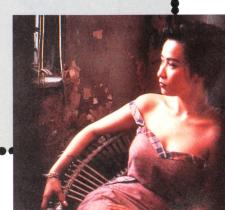
目指せゲームデザイナー

あのさくまあきら氏と桃太郎チームが、ゲームデザイナーを目指す人達のために、そのノウハウを漫画で公開。タイトルは『桃太郎秘伝』(みのり書房刊／上下巻各税込650円)。内容はゲームの原案からシナリオ、戦闘、アイテム、マップ作りなど実際の制作の流れに従って、わかりやすく解説されているので、ゲーム業界を目指す人には格好の読み物だ。また桃太郎シリーズの制作現場から、苦労話やウラ話なども楽しく紹介されているので、桃太郎ファンを自認する人は必読!?

⬆明日のゲームデザイナーを夢見る人に、この2冊は必読の書

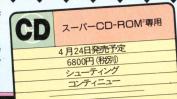
『欲望の翼』公開日決定

ハドソン、ファンハウス、プレノン・アッシュの3社の提供による香港映画『欲望の翼』(写真下)が3月28日から渋谷PARCOスペースパート3で公開されることとなった。3社の中で配給を担当しているのはプレノン・アッシュ。ハドソンとの提携は今回が初めてとのことだ。映画は1960年代の香港を舞台に6人の若者の愛と憎しみ、欲望を描く。監督のウォン・カーウァイにとっては、これが2本目の日本公開作品となる。ハドソンは同作品の配給を通じて、国際的な文化交流の一翼を担いたいとしている。

データウエスト

グロテスクな敵を相手に三たび立ち向かう

ライザンバーIII

極めて高い難易度で多くのプレイヤーを苦しめた前作『ライザンバーII』。今回は「スタンダード」と「マニアック」の2段階の難易度設定が可能となり、前作が好きだったけどちょっと難しすぎたという人にオススメだ。

CD スーパーCD-ROM²専用
4月24日発売予定
6800円(税別)
シューティング
コンティニュー
70%(2月14日現在)

ひたすら撃っては逃げる超硬派シューティング

このゲームには、はでなパワーアップやステージクリアのビジュアルといった、最近のゲームにありがちな要素はない。シンプルだが強力な攻撃システムを駆使し、ただひたすら敵を倒していくのだ。難易度も高く、プレイヤーの腕が試されるテクニック重視の硬派シューティングといえるだろう。

高い難易度はゲーマー志向か？

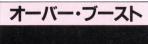
自機の特殊装備

自機にはメインショットの他に雷斬牙（ライザンバー）とオーバーブーストの2つの特殊装備がある。画面の下の部分に2つのゲージがあり、上がオーバーブーストのヒートメーター、下は雷斬牙のエネルギー・チャージメーターだ。

オーバーブーストはビジュアル的にも美しい

雷斬牙(ライザンバー)

多弾頭誘導ミサイル。エネルギーチャージして何度でも使用可能だ

オーバー・ブースト

瞬間的に、通常の4倍のスピードを出すことができる緊急加速装置

3種類のバックアップ・ユニット

自機を助けてくれるアイテムはバックアップ・ユニットと呼ばれる。バックアップ・ユニットは3種類あり、そのうち1種類だけを装備することができる。少し変わった要素として、装備するときに上下、前方、後方の3通りのどの方向に攻撃するか選択するしくみになっている。

敵を倒すとバックアップ・ユニットが出現、写真では後方攻撃だ

テラ・フレイム

接近戦用火炎兵器。すべての敵を貫通してしまう

インパクト・ブラスター

加速型ビーム兵器。破壊力はスピードに比例する

イクシード・プレッシャー

広範囲をカバーする4発の光球を円状に発射する

クリア可能確率0(?)の全6面中2面までを公開

このゲームでは各所にラスタスクロール、斜めスクロールなどが使われているが、これによって処理速度が遅くなることはない。また、CD－ROMのシューティングにありがちな、ボスとの対決の前のCD読み込みがなく、スムーズにゲームを進めることができる。

STAGE1　ドライアッド

ステージ1では、いきなり画面1.5画面分の大きさを持った自機の母艦ドライアッドが登場する。ドライアッドには当たり判定があり、艦尾のブリッジを破壊されると自機を巻き込んで爆発してしまうので、自機だけではなくそちらにも気を配らなくてはならない。

ささやかな援護をしてくれる母艦

自機と同じタイプの戦闘機を数機収容し、艦首の下の部分から波動砲を放つ

母艦ドライアッド

BOSS 魄駭冂熒（ハクカイキョウケイ）

すさまじい名前の付けられたボスの登場

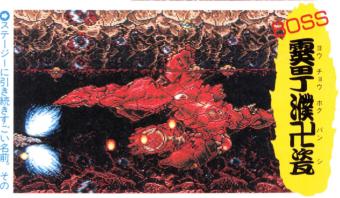
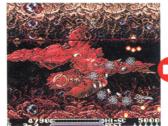
STAGE2　粘液湖

ステージ1のボスによって造られた空間に、ボスが分泌する粘液が流れ込みできあがった地底湖が舞台。この粘液の中では自機の移動スピードが落ちてしまう。しかし、オーバーブーストがオーバーヒートしにくくなり、回復も通常より早くなるメリットもある。ここでは、オーバーブーストの使い方が重要になるのだ。

粘液が自機にまとわりつく

2匹の龍（？）登場。しつこい

BOSS 甕甼濮卍瓷（ヨウチョウホクバンシ）

ステージ1に引き続きすごい名前。その容姿もけっして名前負けしていないのだ

尾（？）の部分の急所を狙うのだ

第2段階では幼虫を生んで攻撃

INNER EYES

「DAPS」って何？

「DAPS」とは「データウエスト・アクティブ・ピクチャー・システム」の略。これはデータウエストが独自に開発したもので、アニメーションに必要な動画やセリフ、BGM、SE（効果音）などの要素を、いずれも欠かさず完全に並行した形で再生するシステムなのだ。具体的にいうと、このシステムを搭載することによって途切れのないフルアニメーションが可能となり、スムーズなゲーム展開を楽しむことができる。このシステムを搭載した、4月発売予定のパソコンゲーム『WYATT（ワイアット）』ではなんと総動画枚数は4万枚（／）にもおよぶ。今年からは「CD-ROMのデータウエスト」を目指し、PCエンジンのCD-ROM²のソフトの開発にも意欲的に取り組んでいくとのこと。パソコンで培ったノウハウを、ぜひ生かしてほしいね。

『WYATT』の画面

最新のポリゴンDAPSを採用

アトラス

タイムマシンでクイズの冒険に旅立とう！

クイズまるごとTHEワールド2 タイムマシンにおねがい！

パート1では、クイズ番組の美人キャスター&レポーターが盛り上げてくれたが、パート2は、おもわず顔がニヘラッとしてしまうようなブラックユーモアがたっぷりと入ったパロディ満載でクイズを楽しませてくれるぞ。

CD
CD-ROM²
スーパーCD-ROM²両対応
3月27日発売予定
6800円(税別)
クイズ
コンティニュー
マルチタップ対応(最大5人)
100%(2月14日現在)

パロディ仕立ての3モード、全2000問音声出題に挑む！

前作は、クイズ番組でトップに登りつめる爽快感を楽しむ3択早押しクイズゲームだった。今回は、クイズ以外でも楽しめるようパロディ仕立てになっている。

ルールは3択が4択に、マニアックなジャンルの問題と早押し得点制がなくなり、音声出題中のタイムアウトがなくなった。

3モードのセレクト画面だ

クイズは世界を救う!?

このモードは、22世紀のクイズ番組に出場。狂いかけた歴史を正すため、まず恐竜時代にタイムトラベルし、時間を移動して22世紀に戻ってくるのだ。

タイムトラベルにはタイムパラドックスはつきもの。過去に長時間存在すればするほど、歴史に及ぼす影響は大きくなるので要注意。

このタイムマシンで過去へ旅立つのだ

制限時間内に正解ノルマをクリアせよ

バッドエンディングは意味不明の地に

なんと10ステージも

22世紀に戻ってくるまでに、10ステージの時代をクリアしなければならない。

恐竜時代から始まり、ローマ時代、フランス革命などを経て22世紀に戻ってくるのだ。ここでは、その一部をお見せしよう。

スタートのステージ1は恐竜時代

ステージ9はシューティングだ！

ステージ10はノストラダムス登場

アイテムで楽ちんしよう

ゲーム中に、とある条件を満たすと、な～んかゲームセンターで似たようなものを見たような気がする「USO(ウソ)キャッチャー」というアイテムつかみ取りマシンのボーナスステージに進める。

このアイテムは、効果の高低に合わせてつかみ取りの難易度が設定されている。取りやすい順に紹介すると、

ゲームセンターに行ったのりで楽しんじゃおう

①TIME→制限時間8秒増し
②ノルマ→正解数ノルマ1減
③3択→4択が3択になる
④2択→4択が2択になる

知恵くらべで迷宮を脱出

地上8階建ての迷宮の中で、モンスターと知恵くらべ！　クイズバトルで脱出する3DRPG＋クイズというユニークなモードだ。

『メガテン』!?　んん？　なんだか3DダンジョンRPGで聞いたことがあるようなタイトルだけど気のせいかなぁ？

⇧ＲＰＧの雰囲気がいっぱいだね！

マッピングは必然

クイズの出題方式は「タイムマシンにおねがい！」と、まったく同じ4択になっている。

ユニークなモンスターが難問珍問で挑んでくるので、ダンジョンばかりに気を取られていたらなかなか先には進めないぞ。

『メガテン』を名乗っているだけあって、ちょっとやそっとじゃ抜けれない迷路になっているので、なめてかからずにしっかりとマッピング。よ〜く耳を傾けてクイズに専念しようね。

迷宮を抜ける直前にはボスが出現する。ボスを倒し、迷宮を抜け出したあとには〝何かいいこと〟が待っているぞ！

⇧左下のダンジョンの２Ｄ表示は、なくなったのでマッピングしよう

⇧クイズバトルシーンは、ちゃ〜んと３Ｄダンジョンしているんだよ！

こいつらを倒すのだ　ダンジョンに巣くうモンスターたち

モンスター	説明	モンスター	説明
ポテチン	ポテトチップの親玉のようなモンスター。くりくり目がかわいい。	宇宙戦車	戦車を操縦してるのって原始人？　かな？　ごっつい体をしている。
化け猫ニャンキー	口もとが怖い化け猫だ。舌かみ切らないのかな。ひげがない猫？	メソポ男	メソポタミア文明時代に生息した？　埴輪や土偶ぽいモンスター
ディーボ	地べタに座りこんでいてジェイソンのようなお面をかぶっている。	デ　ビ	（おこちゃま悪魔＋ありんこアントン＋みつばち）÷3の雰囲気。
なぞなぞ忍者	忍者ってマント着るんだね。かっこイィ!!　素顔はどうなんだろう。	クイズドラゴン	亀みたいに首が伸び縮みしそうなドラゴン。口もとがかわいい。

カラー五目ならべに挑戦

『パズルクイズ ルービッ君』は、マルチタップ対応で最大5人まで遊べるモード。

ルールはクイズに答え、正解した時のみ、5×5マスあるカラー盤を縦もしくは横方向に１マスずつ動かし、縦１列、横１列に同じ色を5個そろえるという一種の五目ならべゲームなのだ。

うん年前に、流行った色あわせする立方体に似てるでしょ？　その2D版と考えると、よりルールがわかってもらえるはず。

一見、簡単に色がそろいそうに思えるが、クイズに正解しないかぎり動かせないうえに、他のプレーヤーの思惑にじゃまされ、そうは簡単にそろわないのだ。

⇧左下の人物は実際には、タイトルの金髪の女の子が入ることになる

⇧一番！　やったね！　Ｖ！　Ｖ！

モンティパイソンを知らずしてこのゲームは語れない！

「タイムマシンにおねがい！」ではアニメーションによる不条理な世界が展開しているが、このビジュアル、イギリスが誇るコメディ集団〝モンティパイソン〟のTV番組『空飛ぶモンティパイソン』の中で挿入されていたアニメーションにクリソツ。

実は、このゲームのビジュアルコンセプターは大の〝モンティパイソン〟ファンということで、大胆にもパロってやってしまったとのこと。ファンには、このビジュアルで2倍楽しめる仕組み？

『〜モンティパイソン』中でのアニメーションを手掛けたテリー・ギリアムは、『未来世紀ブラジル』や『バロン』の監督として有名だ。ちなみに、『〜モンティパイソン』はポニーキャニオンからビデオで全8巻（第3、4巻のみ税別3000円、他は各税別3800円）が発売中。

⇧『〜モンティパイソン』の一場面

⇧で、こちらがゲームの画面だ

⇧テリー・ギリアムのアニメ！

⇧ゲーム画面もとっても不条理？

戦国乱世のサバイバル・シミュレーション

太閤記

"構想年数2年"という長い歳月を費やされた『太閤記』。リアルタイム制・意見システムなどが盛り込まれ、長期的な戦略が要求される。タイトルからは、豊臣秀吉の一代記といった印象を受けるが、こだわる必要はない。

CD-ROM²
5月15日発売予定
8500円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
90%(2月18日現在)

リアルタイムで進む戦乱の世に家名存続なるか?

『太閤記』は、戦国時代を忠実に再現したリアルタイム制シミュレーションだ。天下統一を目標にたてるのもひとつの手だが、自分の家を守る家名存続を目標にたててみるのもいいだろう。

ゲーム構成は、メインシナリオとミニシナリオという2つの要素から成り立っていて、プレイヤーは、そのいずれかを選択してプレイすることができる。

メインシナリオには、「群雄割拠」「本能寺」「関ヶ原」の3つのシナリオがあり、どこからでも始めることができる。天下統一、家名存続など長期的なプレイは、この3つのシナリオのどれでも楽しむことができるというわけだ。

また、ゲームの操作方法はアイコン使用で簡略化され、画面上の情報も絵や色を使い分けてわかりやすく表現されている。

⬆これが『太閤記』の全国マップモードだ。これで基本操作を行う

⬆前線モードの標準画面。戦いの種類によって中央画面が変化する

「意見システム」をはじめユニークな点!

乱世を把握するためには、情報集収が不可決。ここで導入された「意見システム」とは、家臣が遠方事情や他国の状況などを知らせてくれるシステム。このゲームの中核をなしているといえるだろう。

これ以外にも、戦いの腕を磨くために用意されたミニシナリオがある。ここで鉄砲の使い方や陣の張り方などに慣れてから、メインシナリオに挑むのもひとつの手だろう。戦いの成果が点数で評価されるのもおもしろい。

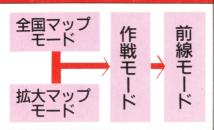
また、自分で新しい武将を設定し、好きな名前を付けることができる。これが、オリジナルプレイヤーとよばれるシステムだ。武将の能力は、三択問題で決定される。

⬆家臣からの外部情報。気候以外にも多彩な情報を持ち帰る

⬆この画面でメインシナリオやミニシナリオ、歴史講座を選択する

モードの流れ

『太閤記』のメインシナリオでゲームを進める場合、それぞれのモードの流れを軽く押さえておくことが望ましいだろう。流れを押さえて、実戦への第一歩を踏み出せ。

歴史も学べるぞ

戦国時代を理解せずして戦国シミュレーションはできない。というわけで設けられたのが、「高円寺博士の歴史講座」だ。愉快な解説とアニメーションであっという間に歴史通。

⬆色分けされた武将の勢力範囲

⬆時間経過と共に支配地も変化

それぞれのモードを把握しないと"生き残り"はつらい！

一言で「戦いに勝つ」といっても、それにはいろいろな方法がある。軍を動かして勝つことはもちろんだが、敵国の武将を寝返らせたりすることもときには必要だろう。この「太閤記」のメインシナリオでは、戦争シーンだけでなく、軍議を開いたり、さまざまな情報を集めたり、隣国との友好を深めたり、とやらなければならないことはたくさんあるのだ。

戦略や政略をねり、戦いに勝利するという、いわば、時間との戦いを実際に実行するために、4つのモードが用意されている。それぞれのモードをいかに使いこなすかが重要になってくる。これから各モードの内容を見てみよう。

全国マップ・拡大マップで知恵をしぼる

ゲームを進めるうえでメインモードとなるのが全国マップモードだが、それぞれの国を細かく見るために、拡大マップモードが設けられている。この2つのモードで基本的な操作を行うわけだが、実際には、画面右下の城の形をしたコマンドアイコンと画面左下のスイッチボードのアイコンを操作することになる。

城型アイコンは、「軍令」「編成」「政治」「計画」の4つのコマンドに分かれている。「軍令」を使って7つの軍に命令を下すのだが、プレイヤーが直接命令を下すのは「第1軍」あるいは「本軍」で他の6軍に関しては自動処理設定を行う。「編成」では、各軍の武将間の移動やその軍の総大将の変更を決定する。「政治」は外交・軍師の指名・築城などを行う。築城で新しい城を設定してもすぐに城ができないのはリアルタイム制ならでは。「計画」では、情報の種類や量、城の内政状態、軍の士気度を設定するが、全体のバランスに要注意。

スイッチモードアイコンでは、自国の情報、城の内政状態、軍の情報などが表示される。

全国マップモードの城型アイコンは、さらに4つのモードに分かれる

「政治」もさらに4つに分かれる

「編成」コマンドで各軍の武将を移動して理想の軍を作ろう

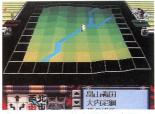
拡大マップで任意の城を選択するとその城主の情報が一目瞭然

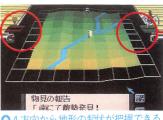
拡大マップモードの「攻撃」で戦闘時刻を設定する

リアルなビジュアルで戦闘時刻を決定する

器量発揮！ 作戦モード

作戦モードでは、およそ9600の戦場の高低さを表現するために3Dマップを使用。これで地形の起伏も把握でき、東西南北の4方向から地形を見ることができる。

このモードの環境音は、季節ごとに分かれていて、春には川のせせらぎが、夏にはせみの声があじわえるというわけだ。

作戦モードの基本画面。家臣からさまざまな情報を得ることができる

太陽の動きで時刻を表す

4方向から地形の起伏が把握できる

馬の動きで軍の士気がわかる

ついに戦さだ、前線モード

前線モードでは、さまざまな戦いを楽しむことができる。自ら戦いを仕掛けた場合、あるいは敵が戦いを仕掛けてきた場合、その戦況によって画面中央のビジュアルが変化する。つまり、海や海に隣接する地点で戦いが起こると、中央画面は海戦シーンに早変わり。

前線モードの基本画面。いかにして敵国の城を攻め落とすのか

砂時計で時の流れを把握する

最後の1本は取っておこう

敵の攻撃で画面も変わる

攻城

鉄砲隊だ

いざ海戦

戦闘内容により変化

INNER EYES

『太閤記』の時代をラジオで

ラジオの文化放送(1134kHz)で毎週月曜日から金曜日、20：00から21：40に放送される『パクパクナイトおとな食べちゃうぞ』の中で『太閤記』にちなんだコーナーが登場する。3月3日から3月31日の毎週火曜日、21：00頃からアスク講談社の提供で放送される。

内容は『太閤記』にちなんだ戦国時代の話やゲームソフト『太閤記』の紹介などもりだくさん。クイズに正解すると『太閤記』のソフトがもらえるプレゼントコーナーもあるので要チェックだ。

日本テレネット

現実と幻想が共存する世界での大冒険!

BABEL

いわゆる『ドラクエ』タイプとは違う、変わった世界観を持ったロールプレイングゲーム『BABEL』。そのためシステムにはさまざまな趣向が凝らされている。今回は、この部分に焦点を当てて詳しくお伝えしよう!

CD スーパーCD-ROM²専用
3月27日発売予定
6980円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
100%(2月17日現在)

定番のファンタジー世界に"現実"を取り入れた異色RPG!

ごく普通の青年ゼルが、美しい娘セフィアを助けたことから、謎めいた権力抗争の渦に巻き込まれていく…。そんな出だしで始まるこのファンタジーRPGは、ドラマ展開の流れを重視しているため、従来のような広くて文字通り迷いやすい迷路などがなく、比較的楽にゲームを進めることができるようになっている。ストーリーは全6話で構成。話のテンポがいいので、ロールプレイングが苦手な人でも楽しく遊べそう。

主人公の青年ゼルがキリッと決めてくれるのだ

キャラクタは大きめでとても見やすいのが◎

部屋の中は3Dになっているぞ! 思わずかっこいいと感動してしまう

会話シーンは各キャラクタの顔が画面の隅にポンッと出てくるのだよ

遺跡を歩くゼルたち。ここだけ見てるとファンタジーって感じがする

魔物も魔法もない現実的バトル

このゲームでは、よりリアル感を出すために、「魔法」や「魔物」といった架空のものは出てこない。主人公たちが使う武器にしても「ダイナマイト」や「オートピストル」など、実在している物がほとんど。お金の単位まで円なのだ!

なんと、お金の単位が"円"というのはスゴイ

これが戦闘シーン。実際にある武器を使ってかっこよく戦おうぜっ!

敵も同じ人間だけど、悪人退治ならそれが世のため人のためになるね

魔物のかわりに出てくるのは?

「魔物」が敵として出てこないこのゲームでは、ハンターなどの「人間」に加え、「小動物」や「ロボット」が敵として登場する。かわいいヤマドリやトカゲが敵になるあたり、何とも現実的だね。

ムカデのような気持ち悪い奴だが、倒すと300円くれる(安い)

こんなかよわい鳥さんまで敵になってしまう。携帯食にするのだ

脇役の活躍でドラマはよりリアルに！

ストーリーを陰から支える脇役たち。このゲームではテレビアニメを意識したドラマ運びを狙っているため、脇役の活躍も目立つ。たとえばゲームの最中に、敵となる人物が悪企みをしているシーンがリアルタイムに挿入されたりと、この手のロールプレイングでは省略されている部分まで描かれている。主人公ゼルを取り巻くキャラクタたちも個性的。物語の至るところでゼルを助けてくれたり、ドラマを盛り上げてくれるのだ。

司会進行役のこんなキャラクタも登場する

ドラマを盛り上げるこんなシーンもあるぞ

セフィアを追手から逃がすゼル。しかしこのままではゼルがピンチだ

そのとき、助け船となる爆発が起きた。これはいったい誰が…？

アリサ見参！

アリサ
『そろそろ手伝うよ、ゼル！』

この爆発はゼルの相棒アリサのしわざだったのだ。アリサが駆けつけ共に戦ってくれる。助かったぜっ！

細部にもドラマを盛り上げる趣向が！

このゲームでは物語を盛り上げるため、細かい部分にまでこだわりを持ったさまざまな趣向が見られる。先の円の単位もそうだが、ほとんど実在するものをそのまま使用したり、リアル感いっぱい！

その1　えっ音声多重マーク？

テレビ番組のステレオ放送などで、必ずテレビの右下に表示される鳥の形をした音声多重マーク。このゲームでは、キャラクタの声が入るときにテレビと同様、右下にこのマークが表示されるのだ。テレビアニメを意識して作られた設定ならではの面白い趣向だ。

声が出ないシーンではメッセージが出てくるよ

マークがでると、キャラクタたちがしゃべる♡

こいつが音声多重マークだよっ

その2　表情豊かなキャラ

街の中で人と会話をするときに右上にキャラクタの顔が出てくる。この会話シーンでキャラクタたちが各場面に合わせてさまざまな表情を見せてくれる。悲しい顔やうれしい顔など、キャラの感情がわかる分だけ、感情移入もしやすい。

すっごい顔をしているアリサ。笑ってしまうね

悲しい顔をしているセフィア。守ってあげたい

その3　変わったセーブ方法

普通ロールプレイングのセーブ方法といえば、宿屋や、あるいは教会あたりで記録してもらうのが一般的だった。だがこのゲームではまったく違う特殊な方法をとっている。たとえば電話をかけてセーブするなど、ね…。

店でセーブしてくれないの？　困ったなぁっと

こんなところでセーブできるのね！　びっくり

INNER EYES

プレゼントだよ！

日本テレネットグループ・レーザーソフトからプレゼントのお知らせだよ！

今回記事で紹介している発売間近の『BABEL』グッズを抽選で合計10名の方に差し上げます。

プレゼントの内容は、

①ポスター　(8名)

②サイン色紙 (2名)

希望者は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、プレゼント番号と本誌に関する意見やイラストなどをお書きの上、下記のあて先までお送りください。締め切りは3月29日(消印有効)です。なお発表は発送をもって代えさせていただきますのでご了承ください。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
『BABEL』プレゼント係

『BABEL』の寄せ書き風サイン色紙だぞ！

これがポスター。セフィアとゼルのツーショットというのがなかなかいいぞ！

パソコンからの移植

パソコンでは既に2つの作品が発表され数多くのファンを獲得している『サーク』シリーズ。その『サーク』がついにPCエンジンに移植されることが決定した。それも『I』『II』がカップリングされ、1枚のCDに収められて発売されるのだ。パソコンユーザーは悔しくて地団駄踏んでしまうのではないかな？　さすがはCD-ROMの威力、といったところ。ゲームはオーソドックスなアクションRPGなので誰でもプレイするのに戸惑うことはなさそうだ。

パソコン版の画面もいいけど、CD-ROMの画面はもっとキレイ？

まず、パソコン版のストーリーをざっと振り返ってみることにしよう。主人公は『I』『II』ともラトク・カートという少年。彼は戦神デュエルの血を引き、剣士ドルク・カートを父にもつ剣の達人、という設定だ。Iは強大な力を持ち、復活をもくろむ怪物・バトゥーの魔手からラトクたちの住むウェービス国を守る、というストーリー。IIはラトクが彼の父を探す旅の途中に少女と出会い、そのことから事件が発生し波乱万丈の物語が始まる、といった趣向なのだ。今のところまだ企画段階なので詳しいことはほとんど決まっていない、というのが実際のところ。そのため、今号で紹介している画面はすべてパソコン版のものだ。

興味は果たしてオリジナルの要素がつけ加えられるのか、という点。これはパソコン版をプレイをしたファンならずとも気になるところ。まず考えられるのは両作が連結する所にオリジナルのビジュアルを導入という点だ。続報を待て。

左の写真とこの写真は『サークI』のもの。ワクワクするなぁ

こちらの写真は『サークII』のもの。ストーリーは『I』の数年後という設定になっている

PCエンジンオリジナル

前作の『エグザイル〜時の狭間へ』はパソコンからの移植だったが、新作『エグザイルII(仮称)』はPCエンジンのオリジナルとして発売されることになった。前作との違いは主人公以外のキャラクタも操作できるようになった点がある。また、アクション面の充実を図るそうだ。

前作の主人公について簡単に紹介しておこう。主人公はイスラムの暗殺集団・アサシンの首領、サドラー。このアサシンは毒を飲み体力を回復させる（パソコン版ではなんと麻薬の一種、ハシシを吸うことで回復する）という。そのサドラーが仲間たちとともに中近東はもちろんヨーロッパやなんと日本、そして果ては時空も飛び越え旅をするのだ。

今のところ画面写真などは公開されていないが期待したい1本。

主人公が怒られているようだ。アサシンの首領を怒鳴るとはコイツ…

ここの3点の写真は前作のもの。砂漠の街らしく家は石造りだ

巨大なナナフシのような敵が出現。刺されたら傷口を急いで口で吸え

日本テレネットとしては初めてのタイプといってもいいのが、このアクションゲーム『ぽっぷ'nまじっく（仮称）』だ。日本テレネットのアクションゲームといえば『ヴァリス』シリーズがあるじゃないか、と読者諸君は思うだろう。確かにそうだが、この『ぽっぷ'nまじっく（仮称）』は一言で言うと面クリ型のメルヘンタッチのアクションゲームなのだ。だから主人公は『ヴァリス』の優子のようにシリアスさを感じさせるキャラクタではなく、愛らしさ（もしかしたら「ひょうきん」さ？）が前面に出されたキャラクタになるかもしれない。

何分にもまだ企画が動き出したところなので、詳しい内容などはまだ未定の状態。ただ、聞くところによると攻撃の多彩さやプレイの最中にキャラクタがしゃべる、など視覚面・音声面の効果にも力を入れたいとのこと。

メーカーのコメント

今回は日本テレネットのたかを氏に最新作についてコメントしてもらうことにした。

「RIOTブランドのラインナップはすごい！　『サーク』はIとIIをまとめて遊べちまうんだから豪気だべ。期待してOK。次にCD-ROM²ユーザー待望の『エグザイルII（仮称）』。Iはパソコン版の移植だったが、今度はPCエンジンオリジナルで話は前の続きになる予定だ。キャラチェンジシステムでサドラー以外のキャラも操作できて何か得した気分。『ぽっぷ'nまじっく（仮称）』は面クリ型のアクション。ゲーム中もしゃべる可愛いキャラで、見てるだけで愉快なゲームをめざすぞ。」

と言うわけで、発売はまだ先だがこの3本の発売を待とう。

READER'S LAND

読者の読者による
読者のための大放
言パラダイス！

やっほ〜、まどかです♡　もう春ですね。5月生まれのまどかは、1年中でいちばん春が好きです。入学、卒業、進学の季節、希望とちょっぴり不安が交差する気分…。誰でも慣れた環境にお別れを告げるのは淋しいけれど、それは同時に新しい出会いが待っているってコト。やっぱ、前向きにいきましょ♡　さあ、ガンバロー！（まどか）

評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

（読者評価点の○カコミは、'92年1月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト全332本中の順位を示します）

らんま$\frac{1}{2}$ とらわれの花嫁

日本コンピュータシステム '91年12月6日発売 6800円（税別） CD-ROM²

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	22,383(81)	4,600(4)	3,550(127)	3,433(121)	3,816(58)	3,533(174)	3,450(153)

結局はGOOD!?

オープニングはもう最高!!　涙なくしては見られないぜ。

しかーし!!　ゲーム中、絵が変わるたびにヴィーンと動いて絵が何も出ないのが30秒ぐらいはあったろうか。素人の俺でさえイライラしたぞ。その間ハナクソほじったりマニュアル見たり…何していいかわかんないよ。間があるのはしょうがないけど、長すぎるよーん。スーパーCD-ROM²専用ソフトにしてもいいから、もっと短くしてほしい。おまけにストーリーも短すぎる。しかも簡単にしすぎ。ストーリーの流れを楽しむために簡単にするのはわかるけど、何もあそこまでしなくても…。だけど次も出るといいな。ということは結局、GOODなのかな？

（東京都／ハニークン）

問題は長さよりも密度、つまり満足度。でも、画面が真っ暗というのは、暴走してるのかと一瞬、不安になるよね。

総合的には合格!?

前作よりパワーアップしたグラフィックなど、目を見張るものはあった。しかし、画面切り替えの遅さ、戦闘シーンのかったるさなど、不満な点もいくつかあった。しかし、良い出来なのは確かなので、今度はスーパーCD-ROM²で続編を出してほしい。　（宮城県／森伸也クン）

切り替えの遅さもよく聞きます。でも、らんまファンにはこたえられないでしょう。とくにビキニ姿は最高だって♡

誰にもオススメ！

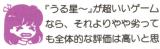
感激の嵐。前作はビジュアルがあんまり良くなかったけど、今回はすごくキレイで、音楽も最高。これは誰にでも勧められるソフトだ。

（埼玉県／しゃぼん玉クン）

デジタルコミックなので、誰でもできる。ゲームがあまりうまくない人でもOKだし…。手軽にするにはイイかも。

とても不愉快

はっきり言ってメサイヤには失望しました。名作の評判高い『うる星やつら』とあえて同じ土俵に上るメサイヤの意気込みを感じて、発売後すぐに買ったのに…。プレイした感想は「何だこりゃ？」。あっと言う間に終わったストーリー。描き変えの遅いグラフィック、読みにくいアイコン。価格を除いて何ひとつハドソンの『うる星〜』を上回っていない。原作の人気を利用して、ハドソンの手法をパクッただけのこの作品に、駄作の称号を私は与えたい。ファンを食いものにする意図しか感じられず、非常に不愉快なゲームでした。

（千葉県／友引田の住人クン）

『うる星〜』が超いいゲームなら、それよりやや劣っても全体的な評価は高いと思うんだけど…。そんなにマズかった？

物足りない…

オープニングは凝っていて良かった。ビジュアルとサウンドもなかなか良かった。でも、ストーリーはサクサク進んで良かったが、それだけに何かゲームっていう感じがしなかった。ストーリー重視っていうのはわかっていても、やっぱりねエ。1本の筋道しかないというのはどうかと思う。やっぱり何本かの枝があるほうが、もっと完成されたゲームになって、すごく面白いと思う。どんなにビジュアルが良くても、やっぱり本物のアニメにはかなわないんだから。僕は6時間でクリアしたけど、何か物足りなかった。

（東京都／花岡聖隆クン）

メサイヤは以前、ハドソンにプログラマーを武者修行に送り込んだほど、技術向上には前向きな会社。今後を期待！

すごい点ばかり

本当に面白かった。前作とは比べものにならないレベルのグラフィック、キャストの豪華さ。すごい点ばかりだ。テンポも良く、スイスイ進んでとても楽しめた。これはまさにオススメの1本だと思う。

（愛媛県／飛鳥クン）

サクサク進むのはデジタルコミックならではの醍醐味。CD-ROM²の新しい分野だけに、今後を期待したいよね。

今月のゲーム評テーマ編

SUPER桃太郎電鉄II

ハドソン '91年12月20日発売 6800円(税別) Huカード

読者評価	総 合	キャラクタ	音 楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	25,666⑥	4,444⑲	3,916㊽	4,333②	4,458②	4,458⑥	4,055⑱

時間も忘れて…

人数が集まれば面白いぞ。何しろ友人関係を壊すことがない。このゲームが多人数でするほど楽しい。ルールは簡単。操作も楽だし、のんびりと楽しめる。私がやっていたときなんて、つい時間を忘れて人との待ち合わせに遅れかけてしまったし…。とにかく一度多人数でプレイしてみては? オススメしますよ//

(京都府/げーむますたークン)

PCエンジンならではの多人数プレイ、このゲームはみんなでやると本当に楽しい♡ 徹夜の夜には欠かせない、必須アイテム(仕事もするよ…)。

文句なく100点!

熱中できたソフトでした。使いようによってうまくいくカードや、何と言ってもこのゲームの最大のウリの、キングボンビーがとても良い。1人で真剣に遊ぶのもいいし、みんなでワイワイ遊ぶのもいい。ボードゲームの最高峰と言えるでしょう。今やハドソンの顔にもなった桃太郎シリーズの中でも、かなりいい出来です。文句なく100点をあげられると思います。(大阪府/天下統一クン)

キングボンビーが出てくると、なぜか大笑いしちゃう。とくに多人数でやっているときに出てくると大ウケよね♡

前作と変わらない

かなり期待していたのだが、やってみると前作とあまり変わっていないじゃないか。前作の1.5倍の容量をどこに使ったのだろう。確かに目的地に着いたときの背景などが変わり、各地の特徴が出ていた。それにイベントや物件の数も増えた。でもお金がなかなかたまらない。200億の桃太郎ランドを手に入れるには52年5カ月もかかった。極めつけはキングボンビー。ハッキリ言って、思いっきり怖い/ もうメチャクチャになる(まあ、他人ならば良いが…)。というワケで、多人数でする分には前作より申し分ないんじゃないかな。もう少し1人でも楽しめればいいけどね。しかしいいゲームだ。

(京都府/新美貴志クン)

前作が完成されていたから。面白いのをわざわざ壊してまで、続編に変化を持たせる意味もないんじゃないかなあ。

すぐ慣れる!

マップはほとんど前作と変わらなかったけど、僕は前作に超燃えたので、懐かしかった。ボードゲームの性格上、1人でやってもあまり面白くないけど、操作が簡単だから初心者でも安心。あまりゲームに興味のない友人を誘ったら、「面白い/」と言って、結局5時間もぶっ通しでやってしまった。やっぱ、このゲームはイイ//(岐阜県/つちのこクン)

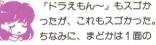
初心者から上級者まで楽しめるゲーム。操作が簡単でスグ慣れちゃうから、ゲームをやらない人でも誘いやすいよネ。

忍者龍剣伝

ハドソン '91年1月24日発売 6500円(税別) Huカード

読者評価	総 合	キャラクタ	音 楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	20,867(173)	3,603(179)	3,528(135)	3,301(169)	3,566(133)	3,735(109)	3,123(264)

久々に大ハズシ

PCエンジン界の大御所で、常にハイクオリティのゲームを作っていたハドソンが久々に大ハズシ。ファミコン版より勝っているところは皆無に等しい。とてもハドソンのゲームとは思えない手抜きな作り。はっきり言って、これをやっていてストレスがたまらないでいられるのは、東大に入るより難しい。ハドソンの奴らはこれをやってストレスがたまらなかったのか聞いてみたい。自キャラを殺そうとしか考えてない敵の配置、出現場所、攻撃方法。タイミングが狂うとドツボにはまっていく。「忠実な移植」などと某ハドソン関係者が言っていたが、これは単なる「手抜きゲーム」だ。ファミコン版の悪いところをまったく直してなく、グラフィックをちょっとキレイにして、BGMを変えた(これがまた最低)だけ。ユーザーをバカにしているぞ。ハドソンのファンだからこそ、ここまでキツく言ったことをわかってほしい。(岡山県/謎の男クン)

『ドラえもん~』もスゴかったが、これもスゴかった。ちなみに、まどかは1面のボスが倒せず、やめてしまいました。

屈辱的な作品

グラフィック、音楽、テンポ、操作性、どれも最悪/ どんなにハードの性能が良くても、ヘタに作るとこうなると実感した。同社のほかの移植作に比べ、極めて移植度が低すぎる。こんなのを作って、某ゲーム専門誌で「オリジナルに忠実」なんて言ってる同社代表者が私は許せん//『龍剣伝』ファンにとって屈辱的な作品だ。(埼玉県/一条裕和クン)

移植の場合、「余計なコトして」になるか「せっかくいいハードなのに原作に忠実すぎる」となるかは難しい選択かも。

スーパーシュヴァルツシルト

工画堂スタジオ '91年12月6日発売 7800円(税別) CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応

読者評価	総 合	キャラクタ	音 楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	20,035(213)	3,500(212)	3,857(55)	2,785(310)	3,571(129)	3,321(241)	3,000(286)

続編が楽しみ!

これほどビジュアルシーンを有効に使ったものはありませんね。それ以上に秀逸なのがシナリオ。一語一句までよく練られ、要所要所に憎い演出。同じグラフィックを使い回しているのも全く気になりません。ゲーム部分は単純すぎると批判もあるでしょうが、これはシナリオ・シミュレーションと銘打ったもの。ストーリーを楽しめば十分です。久々に続編が楽しみなゲームに出会えました。(千葉県/友引町の住人クン)

メモリ節約のため、使い回しは必要なんだけど、それが何度も使われていてイヤミに感じない演出の素晴らしさ!

意気込みを感じる

すごすぎると思った。わざわざ旧システムカードを使ってやったが、あのフル画面のビジュアルがほとんどアクセスなし。たまにアクセスしても、時間がとてつもなく短い。僕はこのソフトを買う前にプロモーションビデオを観ているが、ビデオでは口の動きとセリフが合っていなかったのに、ゲームでは完全に合っていた。きっと後から修正したのだろうが、こういう陰の努力に、工画堂スタジオの意気込みを感じた。音楽良し、操作性良しと文句のつけようがない。あえて言うなら戦闘が単純なのと、シナリオが少ないことぐらい。第1弾のソフトの評価がひどかったので、意地があったのかもしれない。これを買って、工画堂スタジオを見直した。このソフトは工画堂スタジオの技術の集大成だと思う。絶対に続編も出してほしいし、次回作品も期待したい。(広島県/風鈴クン)

メーカーの担当さんも、「意地がありました」と言っていました。まさに努力と向上心の結晶ともいえる作品だね。

RANGAI 新作読者評価(数字は総合点) ▶『ミズバク大冒険』21.914(107) ▶『ドラゴンセイバー』21.157(151) ▶『マイトアンドマジック』19.500(237) ▶『ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ』19.480(239) ▶『冒険男爵ドン サン=ハート編』18.444(296)

キビシイなぁ…

あれだけ楽しみにしていたのに、いざやるとムカついたよ。まずチビボンビー。あんなキャラいるか、全然役に立たん！ あんなバカげたキャラ作るんだったら「スーパーキングボンビー」とか作れ！ それからあのマップの小ささ！ せまいわー。それに、あの月ごとのグラフィック！ あんなもんいるかー。何年もやったら飽きまくるわー。時間のロスじゃ！ オープニングも手を抜きやがって、なにが『～II』ぞっ！ はっきり言ってな、絵なんか必要ないぞ。これなら昔ファミコンで売っていた『鉄道王』のほうが面白い。
（愛媛県／きびしい太郎クン）

あれだけ面白かったゲームの続編だからって、必要以上に期待しすぎちゃったのかしら？ でも、『鉄道王』のほうが面白いってゆーのは、ちょっと言い過ぎって気がするけどなあ…。

初心者も楽しめる

シミュレーションの初心者にすごく適していると思う。マニュアルをきちんと読めば、戦闘シーンはかなり簡略化されてわかりやすいし、外交もアドバイザーがいるのでやりやすい。誤解がないように言っておくが、とても高水準なグラフィックとBGMで上級者でも楽しめる。光栄マニアの僕がそうだったから…。買いだね！（愛媛県／三国志命クン）

マニュアルを読まずにプレイできる簡単さ！ まどかにもできるSLGと言われました（今度からマニュアル読みます）。

戦闘シーンが単純

シミュレーションには戦いがつきものだが、これは戦闘シーンが単純で迫力がない。「シミュレーションは戦いが命!!」という人は買わないように。ただ、システムはとっつきやすく、BGMもカッコイイので二重マル。（宮城県／チョビンマスククン）

戦闘シーンが将棋を思わせる、とは某編集者の弁。まあ、ウォー・シミュレーション全般に言えることらしいけど。

斬～陽光の時代～

タイトー '91年12月27日発売 7500円（税別） CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	19,216(255)	3,027(304)	3,351(190)	3,000(264)	3,000(302)	3,486(187)	3,351(187)

感動しまくりっ！

感動しまくった。国ごとではなく、地域ごとに占領していくのが良い。全国各地にいろんな大名がいるし、家来もそこそこ歴史どおりにいるし。何といっても5人プレイできるのがいちばんうれしい。シナリオも7つあるので、友だちといろいろできて、うれしかった。（岡山県／劉備玄徳の生まれ代わりクン）

多人数でできるのはイイね。占領する単位も地域ごとだし、新しさを競って戦国シミュレーションも戦国時代に突入!?

シリアスなゲーム

シンプルでスピーディーでダイナミック。理由は毎ターンが戦争の嵐であり、内政をゆっくりしている暇もない。武将は裏切るし、戦死するし…。正直言ってリアルな分、残酷で難しい。でも、だから面白い。勝って自国を増やすか、負けて破滅の道かというシリアスなゲームなのだ。「戦国シミュレーションはみんなそうだ」という意見もあるだろうが、これほど破滅の早いゲームはほかに知らない。正直言うと、今までのものは、ある意味でのんびりしすぎだと思う。このゲームは戦国時代の切羽詰まった気風を明確に表現していると思う。蛇足だが、音楽、そしてシナリオごとに流れるNHK教育TVみたいな解説も素晴らしい。（福井県／長尾景虎の後継者クン）

画面がチラつくほどキャラがワラワラと出てくる戦闘シーンは可愛いのひと言よね♡ ズンタクの音楽もノリノリよっ。

R-TYPE Complete CD

アイレム '91年12月20日発売 7500円（税別） スーパーCD-ROM²専用

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	22,857(57)	3,892(11)	4,178(18)	3,607(81)	3,821(56)	3,642(137)	3,714(72)

完成度は高いぞ

オープニングのデモシーンを見て感動。とくにR-9の発進のシーンはメチャかっこ良かった。ゲームの内容については難易度が少し高すぎる。とくにステージ3の巨大戦艦にはメチャクチャ手間取った。それでこそやりがいがあるというものだが…。全体としては非常に完成度は高いと思う。（京都府／PC戦士クン）

Huカード版のBGMはアーケードにソックリなのに、いきなりハウス！ でもあの歌詞は、けっこーアツイよね（笑）。

喜んで買ったら…

グラフィックは最高。何と言っても人間が人間に見えない。美しすぎる。キャラクタはそのままなのだが、音楽は全然合っていない。操作性は変わっていないので良い。このゲームを買うなら『にこにこぷん』を買うほうがいいのではないだろうか。それがイヤならHuカードで『I』『II』を買ったほうがかなり得だ。なぜなら、『～completeCD』のほうは、4面で最強装備になって、いざボスと戦おうとしたら、何と自機が全然見えなくなる。パッケージの「完全版」の言葉に喜んで買ったのに…。（大阪府／池宮嘉宏クン）

いきなり『にこにこぷん』とは（笑）。不要なソフトの代名詞？ Huカードよりチラつくのは確かに許せないけど。

NEW 新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後（±約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

ブロウニング
- ●操作が難しくて、すぐにやられてしまう。きっと先に進まないわ。（大分県／Mサン）
- ●音は良かった。（香川県／Kクン）
- ●PCM音源？ なめるな！（愛知県／Tクン）
- ●ストーリー、音楽がイマイチ。意味のないグラフィック。武器が貧弱。（大分県／Eクン）
- ●ゲーム内容に力を入れろ。（広島県／Yクン）

サイバードッジ
- ●敵のボールが受け取れん。（岡山県／Mクン）

ULTRABOX 6号
- ●クストスペシャルは良い。（福島県／Tクン）
- ●フラグの国のアリスのオープニング曲は、超かっこ良い。（愛知県／Yクン）
- ●フラグの国のアリスはなかなかのなかなかであった。（千葉県／Tクン）
- ●内容が弱い。もうひと押し。（千葉県／Mクン）
- ●もうこれで終わりだな。（三重県／Mクン）
- ●クストスペシャルはいい加減やめろ。（愛知県／Sクン）

マイトアンドマジック
- ●難しくてクリアできない。助けてくれー。（兵庫県／Sクン）
- ●何も言うまい。（静岡県／Aクン）
- ●オートマッピングが便利。（岡山県／Tクン）
- ●道具の使いかたがほとんどわからない。（滋賀県／Tクン）
- ●奥が超深いゲーム。驚いた。（東京都／Yクン）
- ●何でキャラクタが初めからできてんだよー。（三重県／Yクン）
- ●音楽がイイから、ま、いいか。（長野県／Kクン）
- ●これは新鮮だ。キャラが命を持っているみたい。（広島県／Sクン）
- ●手をつけるとやめられない。クリアしても、アイテム探しで楽しめる。（岩手県／Hクン）
- ●なぜだろう、音がチャチく聴こえた。（兵庫県／Sクン）
- ●すごくマニアックで、よほどRPG好きじゃないととっつきにくい。（三重県／Kクン）

忍者龍剣伝
- ●小学生のころを思い出す。（東京都／Rクン）
- ●おもろい²。熱中してしまう。（岩手県／Tサン）
- ●最後のボスがとても強い。（富山県／Yクン）
- ●小さいキャラクタ、迫力ナシ。（静岡県／Hクン）
- ●背景がどうも変だ。（山口県／Tクン）
- ●操作性が良く、飽きない。（熊本県／Sクン）
- ●バランスは良い。70点。（和歌山県／Hクン）

ミズバク大冒険
- ●タイトーお得意のキャラクタもので勝負！という感じがしてとてもイイ。（岡山県／Mクン）
- ●もっと動きが早ければ…。（栃木県／Nクン）
- ●キャラクタが個性的。敵キャラも豊富でいい。（静岡県／Hクン）
- ●ヒポポがかわいいよー。（東京都／Mサン）

ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ
- ●ちびまる子死ね!!（東京都／Hクン）
- ●10歳若ければ面白かったろうに…。（千葉県／Tクン）（17歳）
- ●ストレスがたまるぞー。答えがわかっても、取るのがスゲー難しい。（福島県／Tクン）

この前、僕の学校で社会科見学があって、全国でも有名な某パン屋の工場に行った。係のおじさん（けっこーエライ人みたい）が「このように、安心して食べていただくため、とくに衛生には気を使い…」ウンヌンと説明をしてくれ、お土産までもらった。でも僕は見てしまったのだ。お昼休み、従業員があんパンでキャッチボールをしている姿を…！ 僕はそれ以来、そこのあんパンだけは絶対に食べないと心に誓っている。（埼玉県／まあべらすクン）

読者陪審員が誌上バトル
Reader's Court 法廷倶楽部

今回は難しかったかな？ 論点がズレしちゃっている人もいました。「両対応ではなく専用ソフトにしてしまうこと」を討論したかったんだけど…。ま、何はともあれ着席してくださぁい♡

今月の被告人 全ソフトメーカー

スーパーCD-ROM²ソフトの功罪

最近の新作はスーパーＣＤ－ＲＯＭ²専用ソフトが多い。専用ソフトになると、スーパーシステムカードもしくはＤＵＯがなければ遊べない。メーカーが市場に与える影響は大きいので、ユーザーとして正直な意見を言いたい。よりクオリティを高めるため、専用ソフトの登場はうれしいのか、それとも既存のＣＤ－ＲＯＭ²でも遊べるようにしてほしいのか？

陪審員１
大阪府／司隆クン

「スーパーCD-ROM²専用ソフトでないと実現不可能」という作品より、「スーパーCD-ROM²があるから、取りあえず専用のソフトを作ろう」というものが多い。とくに『R-TYPE complete CD』に対して言いたい。容量が余っているからと、果たして『R-TYPE』にデモンストレーションなど必要だったのか？　こういう意味で、一部のメーカーに対しては有罪。ただ、最近『コブラ』のように見せることに徹した作品が登場。このような新しい方向性を持つ作品には、スーパーCD-ROM²専用ソフトが必要だろう。優れた作品を期待する意味で、これには賛成だ。でも、あくまでもゲームにとって必要ならば、ということだ。

陪審員２
兵庫県／BANCHOクン

オレは全部スーパーCD-ROM²専用にしてほしい。だって、スーパーシステムカード買ったんだもん。ただ、あまり前と変わった感じもしないので、出すのが早かったと思う。

陪審員３
群馬県／CAFEクン

単刀直入に言う。スーパーCD-ROM²専用になっても、メーカーの技術力がなければ、現状のCD-ROM²とは変わらない。アクセスの回数が減っても、アクセスの時間が長ければ意味がない。CDゲームを作る前に技術力アップを先に！

陪審員４
鳥取県／PC命クン

PCエンジンの素晴らしいグラフィック能力を活かすためには、スーパーCD-ROM²専用ソフトの移行は良いことだと思う。平気でユーザーを裏切り、新しいハードばかり出す会社の多い中、スーパーシステムカードだけで対応でき、ユーザーのことも考えていると思う。

陪審員５
兵庫県／X68Kの使い魔クン

おもしろいゲームがスーパーCD-ROM²専用で出れば、それを買わなければならず、ユーザーの意見は通用しない。これが結論。文句をつけたいのはNECだ。低年齢層のユーザーの財布も考えろ。メーカーもユーザーもそれに従うしかないのだ。メーカーに罪はない。NECには、もっとユーザーの声を聞いて、先を見越してもらいたい。

陪審員６
東京都／ヒパポタマスクン

新ハードを出したなら専用ソフトに力を入れるべきだ。MEGA-CDのソフトの貧弱さを見るとつくづくそう思うし、今もなおHuカード作品が月に１作品以上出ていることに大変感謝している。現在のCD-ROM²戦争はもちろん、ポスト・ファミコンとして２万円以上の、当時ではかなりの高価格と引き換えに、圧倒的な高性能で登場したPCエンジンは、メガドライブ、スーパーファミコンと続く高性能機戦争を巻き起こした張本人。時代の最先端を突っ走ることがPCエンジンの使命だ。

陪審員７
神奈川県／光栄よ早く参入せよ！クン

無罪。スーパーCD-ROM²に移行したほうが質の良いソフトが出しやすいと思うから。しかし、今までの作品を見る限りでは、「面白そうだ、買ってみたい」と思うものは見当たらない。ビジュアルに頼らず、本当に楽しめるものをお願いする。

陪審員８
岩手県／南部藩機関奉公クン

当然、スーパーCD-ROM²のほうが良い。従来のCD-ROM²のように細かくアクセスするより、まとめて１回で済むスーパーCD-ROM²のほうが良い。メーカーがスーパーCD-ROM²専用ソフトを作るのは、ユーザーを思っているからこそ。スーパーCD-ROM²専用ソフトが主流になるのは、時代の流れを反映したもので仕方がない。

陪審員９
愛知県／セシル・ファーレンスクン

スーパーCD-ROM²に移行するのは遅すぎたと思う。多くのユーザーが今のCD-ROM²のゲームで満足しているようだが、オレはあの程度では我慢できん。ただ、ソフトハウスは次々とスーパーCD-ROM²専用ソフトを出すが、肝心のゲームは相変わらずビジュアル重視ばかり。それがいけないとは言わないが、そのためにゲームの面白さの本質を欠くなら、ないほうがいい！　オレはビジュアルやストーリーだけじゃない、ハイレベルのゲームがやりたい。評決は再審だね。

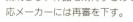
陪審員10
大阪府／柳田幸太郎クン

ひしひしと不安を感じている。CD-ROM²も持っていないおいらの立場は？　新作ソフトはスーパーCD-ROM²専用ソフトばっかり。なぜもっともっとHuカードでガンバらないのか？　質のいいゲームやRPGはみんなCD-ROM²だ。天の声もあるんだし、Huカードだって RPGもバンバン出せるはず。Huカードを消さないでほしい。

陪審員11
大阪府／たこやきクン

私は全部スーパーCD-ROM²専用にしろとは言わない。面白ければ何で出ても構わない。ただ、ユーザー数を考えればスーパーCD-ROM²専用より従来のCD-ROM²、そしてCD-ROM²よりはHuカードのほうがいいのは確かだ。

陪審員12
大阪府／Masaクン

最近、スーパーCD-ROM²が出たからPCエンジンを始めたけど、１万円も出したわりに、その価値のあるゲームはまだひとつもない。〝スーパーCD-ROM²両対応〟というのはやめるべきだ。せっかくシステムカードを買っても意味がない。「これがスーパーCD-ROM²」という素晴らしい作品を期待するので、一応メーカーには再審を下す。

僕の高校の周辺に、路上居住者（いわゆるホームレス）が生活している。この前、僕が部活動の朝練のために早朝に登校したら、門の前で彼がうずくまっていた。朝晩の冷え込みが厳しい今日このごろ、体に異変でも!?と思い、おそるおそるのぞき込んだ。すると…彼は何とウ○コをしている真っ最中であった！　一瞬の間とはいえ、そんな現場を見られたのに恥じらう素振りもなかった。逆に僕はすごく恥ずかしかった。（東京都／たあみねえた２クン）

乱入★★★★★被告人の主張

NECアベニュー

『スーパーダライアス』や『ヘルファイアー』を見れば明解ですが、圧縮・展開技術やデータ配置のノウハウさえしっかりしていれば、従来のシステムでもシークが少なく待たされない作品を作ることが可能です。しかし、スーパーCD-ROM^{2}の容量に甘えず今まで貯えてきた技術を注ぎ込めれば、さらにスゴイものが作れるのではないかと…。好奇心ですね。（制作：多部田俊雄）

日本コンピュータシステム

現在、メサイヤは従来のCD-ROM^{2}を基準に開発しています。いきなりの変更は混乱を招くと考えたからです。今後はユーザーの方々が望めば、またスーパーCD-ROM^{2}専用にすることで新しい面白さにつながるなら、専用ソフトの開発も行うでしょう。あとの判断は、プレイするユーザーの方々にお任せする以外にないと考えます。みなさまのご意見をお聞かせください。（広報：岩崎秀雄）

日本テレネット（RIOT）

なぜ当社がスーパーCD-ROM^{2}ソフトにこだわるかと言いますと、当社はかなり高くスーパーCD-ROM^{2}を評価しているからです。その理由は2MRAMになったことで、ゲーム内容はもちろん、ビジュアルシーンでの読み込み回数がぐんと減ったからです。ユーザーの方々にスピーディーなゲームを楽しんでもらえることを、声を大にして言いたいのです！（第一開発事業部：鈴木正芳）

ハドソン

当社では、ソフトのメディアが今後すべてCD-ROM^{2}に移行するとは考えていません。従来のCD-ROM^{2}との両対応で出すか、あるいはスーパーCD-ROM^{2}専用ソフトで出すかという以前に、ソフトの内容を考え、CD-ROM^{2}で出すのを良しとするか、Huカードで出すのを良しとするか考えていくのが、当面の路線だと考えています。（PR室：平井直樹）

陪審員13
東京都／牛田モークン

有罪！ これはメーカーの暴力であり、ユーザーを無視した強引な商業行為だ。確かにスーパーCD-ROM^{2}はPCエンジンファン待望の頼もしいシステム。しかし、新作ソフトはしばらくの間、両システムに対応すると思っていた。ところが、今後発売が予定されているソフトの大半がスーパーCD-ROM^{2}専用ソフト。しかも、話題作のほとんどを専有している！ 僕は既存のCD-ROM^{2}システムで十分満足だ。スーパーシステムカードが安いと言う人もいるが、冗談じゃない。高校生の僕でさえ1カ月のこづかいでは買えない。DUOに手が出ないならカードを買えじゃ、今までのユーザーをまったく無視している。

陪審員14
東京都／くみてふクン

従来のCD-ROM^{2}システムでも十分出せるようなソフトを、スーパーCD-ROM^{2}専用ソフトで出すな！ ビジュアルが多少長いとか、その程度の違いしか感じられない。RAMの容量が4倍になり、ソフトハウスにとっても作りやすいのだろう。もちろんRAMの容量の違いをフルに使いこなせば、様々な可能性を秘めていると思う。しかし、いたずらに専用ソフトを出すのは、そのソフトハウスの圧縮技術が低いことを露呈しているようなものだ。システムカードの出荷枚数が、従来のCD-ROM^{2}システムの出荷台数を超える日まで、すべてのユーザーがスーパーCD-ROM^{2}システムに切り替わったと判断できる日まで、どちらのシステムで商品化するかを考え続けるべきだと思う。現時点では有罪と言わざるを得ない。

陪審員15
兵庫県／昇龍拳命クン

ほとんどのソフトはスーパーCD-ROM^{2}専用にするべきだ。CD-ROM^{2}戦争に取り残される。だからPCエンジンの有力メーカーはHuカードやCD-ROM^{2}のユーザーをスーパーCD-ROM^{2}へ引っ張るべきだ。そのためには『雷電』のようにHuカードとスーパーCD-ROM^{2}専用の両方を出して、実力の差を見せるべきだ。2Mビットじゃないと PCエンジンの未来はないと思え！ ということで無罪！

陪審員16
長野県／あぶらクン

バージョンアップのたび買い足さなくてはならず、正直言ってウンザリ。メーカーは市場に影響を与えるというけど、それについていくかどうかの決定権はユーザーにある。僕はユーザーに対して言いたい、今の現状で安易にスーパーCD-ROM^{2}について行くなと。過去、ビデオにS-VHSが登場し、次々とS-VHSのソフトも出たが、ユーザーが拒否したため、いつの間にか消滅した事実がある。スーパーCD-ROM^{2}の消滅を望んでいるワケではない。ただ、現在のスーパーCD-ROM^{2}専用ソフトの質を考えた場合、専用ソフトを出せばユーザーは買わざるを得ないだろう、というメーカーの傲慢な姿勢、そしてそれに安易に飛びつくユーザーのポリシーのなさがなげかわしい。スーパーCD-ROM^{2}専用ならではという作品の登場で初めて、メーカーは晴れて無罪になると思う。現段階では有罪だ。

評決

今回の参加総数は37人。だけど、争点の主旨とは少しズレてしまって、評決の対象にならないものが6通あり、参加総数は31人です。内訳は有罪10人、無罪11人、再審10人。スーパーCD-ROM^{2}専用ソフトには基本的に賛成で、無罪という意見がやや多いものの、スーパーCD-ROM^{2}専用ソフトの現状を考えると…という人も多かったようです。そのため、メーカーさんには今後の期待を込めて…

わがまま陪審員大募集

法廷倶楽部では陪審員を募集しています。陪審制度とは英米の裁判で実施されています。本来は先入観や偏見、独断にとらわれずに、事実関係の争点について判断できる人が一般市民から選ばれ、裁判の評決を多数決で決めます。でもここは言いたい放題の法廷倶楽部。わがままな陪審員を募集しちゃいます♡ ただし討論会のマナーとして、あくまでも意見の対立であって、人間同士の対立にならないように。過激な意見も大歓迎ですが、エスカレートしすぎて個人的な中傷にならないよう、くれぐれも注意してくださいネ♡ 参加希望者は、被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）を明記し、その理由を簡潔（400字程度）にまとめてください。また、意見は出さなくても、評決だけの参加もできます。その場合は投稿用のハガキに記入欄がありますので、裏は法廷倶楽部以外のコーナーの投稿でもOKです。それから、テーマも随時募集していますので、「これをぜひ討論したい！」というのがある人は、ドンドン提案してください。ではでは、たくさんの参加者をお待ちしています♡（まどか）

6月号

被告人	ゲーム専門誌
罪状	発売前のゲーム画面やストーリーを必要以上に紹介するな！

ゲームの発売前に画面写真やストーリー（RPGなどの場合）を紹介するため、プレイするときの楽しみが半減してしまうという声を聞く。一方ではたくさん情報がほしいという意見も。そこで、発売前の画面写真やストーリー紹介の是非について。また、専門誌がユーザーに与える影響も考え、専門誌のあり方についても含めて討論したい。（3月30日必着）

7月号

被告人	全ソフトメーカー
罪状	CD-ROMソフトは、値段が高すぎる！

「量産の過程が同じなのに音楽CDと比べてなぜこんなに高いの？」「価格設定に何か決まりがあるの？」という意見がある。さらに「ビデオは再発売するとグッと値段が下がるのに、なぜゲームは違うの？」「HuカードをCD-ROMに移植するなら低コストで済むのでは？」という意見も。ゲームの値段に納得しているかどうか討論したい。（4月30日必着）

とってもボケキャラなんよ

その①僕は、某雑誌の全員プレゼントにハガキを出したのに当たらなかった大バカヤローです。その②友人はMEGA-CDでPCエンジンのCD-ROM^{2}ソフトが遊べると信じていた。（静岡県／MEDALISTツインカムクン） 埼玉の超奥地に住む友人Hに「東京23区を全部言える？」と聞いたら、7つ目でしばし沈黙。その後「思い出した！」と言い、自信ありげに「キヨスク」と答えた。（神奈川県／22時になったら帰りますサン）

気持ちの良い討論会を

僕の一通の手紙に多くの人が意見を出してくれて、大変うれしく思います。それらを読むうちに、僕はユーザーサイドではなく、どちらかといえばメーカーサイドにあったことを知り、愕然としました。僕は作品を批評する場合、常にメーカーとユーザーの中立的な立場を心がけてきたつもりです。ところが前回の手紙では、E-PRI氏の『BURAI』に対する罵詈雑言に我を忘れてしまったようです。何とも情けない話ですが、人間の心のもろさを痛感させられました。今は、それに気づかせてくれたみなさんに感謝しています。

さて、人間は1人1人いろんな考えを持っていますし、それを外に出すことはとても良いことです。しかし、それはあくまでも自分だけの考えであることを忘れてはいけません。かくいう僕もそのことを忘れ、自分の考えをE-PRI氏に押しつけました。すると、「自分の意見を言うのもままならない」と取られるかもしれませんが、それは違います。平社員氏の言うとおり、他人に読んでもらうということを忘れず、ていねいな文章を書き、相手を敬いながら自分の気持ちを伝える——これを守ればいいのではないでしょうか。これは当然押しつけでなく、それぞれの判断だと思います。ただ、僕は討論会を不快なイメージで満たさぬように、心から願う次第です。

（神奈川県／おせっかい怪人クン）

『BURAI』は絵本ソフト、に対する彼の「制作側の実情も考慮すべき」という反論とともに論争がおこり、法廷倶楽部へ発展、話題は討論のマナーにまで及びました。心遣いはもちろん大切。ただ、大胆か控え目かは個性でしょ？ 反感を避けるためあまり神経質になる必要もないと思います。

読者自身に評決を

法廷倶楽部についてですが、はっきり言って、このコーナーを中止、もしくは一部変更してほしいのです。何が気に入らないかと言えば、読者の意見をやり玉にあげ、罪人扱いすることです。人の意見は様々です。それを勝手に被告人にし、評決を下す権利が誰にありますか!? いろいろな意見を載せて、最終的な判断は読者自身にさせてほしいのです。本誌上で評決を下すこと、しかもそれを下すのが編集サイドの人であることを、ぜひ改めてください。

（島根県／開藤文雄クン）

今月からハガキに評決を記入する項を作り、より多くの意見から多数決します。ただしそれが絶対的な真実じゃないし、自分の意見と違う場合があって当然。あと、討論会という形式をとる以上、「結果が出なかった」というのもひとつの結果として、これでいいかと思うけど…。また意見を聞かせてね。

字体が変わる怪奇現象!?

この間、『コズミック・ファンタジー2』をクリアし、エンディングを見た。クリアするのは2回目なんだけど、以前と違っているのだ。何がかと言うと、エンディング画面に出てくる文字（とくにアルファベット）の字体。それが微妙に異なっているのだ。数十分考え抜き、ハード、とくにシステムカードが原因だろうと思った。そこでDUOにシステムカード2.1を差し込み、デバッグコマンドを使ってエンディングを見た。す

◯『ワルキューレの伝説』に登場するコアクマン。ちょっと大人っぽいね。スーパーファミコンの『ロマンシング サ・ガ』のシフに似ている、とは某編集者の弁

▲大阪府／みきこのスレイブこと神宮寺りおクン

◯常連2人、お友達だったのね。合作用のペンネームなのかな？ 中央が『出たな!!ツインビー』のメローラ姫。2人プレイすると「ガッチンコ！」と叫ぶ特殊攻撃ができるんだよ

▲東京都／ダサダサBros.Ⓒ林クン

◯『改造町人シュビビンマン3』はCD-ROM²だから、声が出るのよね。太助の声がイイんだ～♡ 太助とキャピ子が"あっちー"と叫ぶゲームは『ベラボーマン』なみよっつ

▲大阪府／えーすクン

◯◯『パロディウスだ！』は、もうあっぱれ！のひと言につきますよね。値段が9800円と、ちょっと高めだけど、それ以上の価値はあると思う。まどかも買うよん♥

▲大阪府／うぎょうぎょぱ～クン

▼大阪府／くみこサン

◯根強い人気の『ボンバーマン』。なんと、『STARパロジャー』にも登場するんだよ。カワイイけど、しっかり火をよけちゃって、けっこー強いのだ

▲東京都／鶴上光明クン

◯PCエンジンでも出たな!!ってな、『出たな!!ツインビー』。後半は超アツいし、2プレイもできて、最高です♡

▲静岡県／柴田貴章クン

友人Mのウソのような初恋の思い出。当時、小学校5年生のMは、同じクラスのK子に密かな思いを抱いていた。そして彼女の誕生日、（その日が遠足だったのが悲劇）にプレゼントを渡し、気持ちを伝えようとした。彼女の欲しがっているモノも親友のY美から聞き出し、お弁当のイカリングを持ってK子に近づいた。「K子チャン、これ…。欲しがっているって聞いたから…。今日、お誕生日でしょ？」と、可愛いお弁当箱（次のページに続く）

ると、以前見た字体に戻っていた。次にバージョン3.0にして同じようにしたら、今度は先程クリアしたときの字体だった。システムカードによって字体が違ってくる…。僕は未だに信じられない。こういう経験した人、誰かいますか？　（静岡県／MEDALISTツインカムクン）

よく気がついたねー。確かに文字の太さがビミョーに違っていました。NECホームエレクトロニクスさんに聞いたら、システムカードに特別な変更はなく、原因がわかりませんでした。ひき続き調べてもらっているので、結果がわかったら報告するね。

16ビットって騒ぐけど…

以前、某ファミコン誌で『ゼビウス』などを手がけた遠藤雅伸氏が、「16ビット、16ビットって騒ぐけど、そんな奴に限って頭が8ビットなんだ」と言った。これって痛烈な批判だと思う。少々ものわかりのいい人に限って、雑誌の宣伝文句や賛辞に惑わされる。近所の何も知らない子供は「スーパーファミコンはつまらない」とはっきり言う。『スペースインベーダー』時代からゲームを見てる私としては、確かに回転拡縮が家庭用ゲーム機でできるのは驚き。でもそれに慣れてくると、ただ目が痛くなるだけだと思うようになる。その落差が激しいから、スーパーファミコンのゲームなんて1日で飽きる。『雷電』を見てくれ。みんなひっくり返るぞ。これが本当に16ビット？と思う。いかに16ビットと騒ぐことが愚かなことかわかる。

P.S.『スーパーファミコン任天堂の陰謀』（カッパビジネス）を読めば、任天堂の悪さがわかるよ。

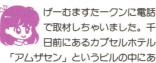
（東京都／皇帝ハレン3世クン）

スーパーファミコンを持っていないからわからないけど、もしこれが本当なら、要はソフトの質だということなのね。ハードの性能が良く、ソフトのクオリティもそれに見合ったものであれば言うことナシなんだけど…。

場所を教えて！

僕は昨年の9月30日に感動の花博に行きました。そこで最高に感動だったのが、「富士通パビリオン」と『ギャラクシアン3』。とくにゲームが好きな僕にとって、『ギャラクシアン3』は感動ものでした（ちょっと指が疲れるけど…）。

その『ギャラクシアン3』がなんと、我が都市、大阪にあるというではありませんか〃　1月号に載っていたげーむますたーさんも行ってきたそうで…。どうか、その場所を教えてください〃（うわさでは千日前通りにあるとか…？）。

（大阪府／ゼクセクスたもまさクン）

げーむますたークンに電話で取材しちゃいました。千日前にあるカプセルホテル「アムザセン」というビルの中にあるゲーセンに置いてあるんだって。

赤面のネーミング!?

最近のRPGは物足りない〃　もっとガツンとぶちかましてもらいたい。『天外魔境II卍MARU』に期待しよう。でも、どうでもいいことだが、『天外魔境II卍MARU』のネーミングの悪さにはため息が出る。何なんだよ、「花火」「みこし」「まつり」ってのはよ／　そして「ツメ王」「キバ王」「ツノ王」かぁ…。なんて安易／　こっちが恥ずかしくなってくるぜ。もっと考えてくれよなー。キャラのネーミングだって、もう立派なゲームの一部なのだから。もっとナイスな名前をつけてほしかった。

（千葉県／ペン太郎クン）

まどかは愛国心にあふれててイイと思ってたんだけどなあ…。話は変わって、オープニングを見て、あんな敵に立ち向かおうなんて無謀だと思ってしまったのは、まどかだけでしょうか…？

▲神奈川県／大虎クン

✪ファルコム作品って、キャラクタ1人1人が生き生きしている、とはパソコン版の『ぽっぷるメイル』がカワイイ！とハマッている某編集部員の弁

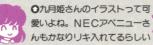
▲京都府／ヒッピィクン

✪九月姫さんのイラストって可愛いよね。NECアベニューさんもかなりリキ入れてるらしい

✪先月号の読者評価でも堂々1位を獲得。いつも売り切れで、なかなか手に入らないんだって

▲愛知県／鶴田和仁クン

▲千葉県／笹西三択クン

✪何とも古いゲーム／でも、ゲートボールを題材にしたなんて珍しいね

リーダーズランドでは、みんなのおたよりを募集しています♡　「極私的ゲーム評」「法廷倶楽部」「PC文化屋雑貨店」と、大きく分けて3つのコーナーがあります。なるべくたくさん載せたいので、文章ならなるべく400字以内にまとめてね。また、イラストを描いてくれる人は、鉛筆だと印刷に出ないので、必ずペン入れしてください。

あと締め切りについて。PCエンジンFANは、だいたい発売日の1カ月前に編集を始めます。だから、最低でもそれ以前に編集部に届くよう、とくにテーマものは気をつけてください。よろしくネ♡　（まどか）

6月号のテーマ　改造町人シュビビンマン3（3月30日必着）

7月号のテーマ　天外魔境II卍MARU（4月30日必着）

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンFAN編集部
リーダーズランド係

（前ページの続き）を渡した（わざわざ買ったらしい）。しかし、K子は何のコトだかわからない様子。…そう、Y美の字がヘタだったのも悲劇だった。彼女は「イヤリング」と書いてメモを渡したのを、Mは「イカリング」と読んでしまったのである／　しかもK子は「私、イカはキライ／」だって。確認ぐらいしろよな…常識で考えても、誕生日にイカリングを欲しがるコなんているかあ!?　その日、Mの淡い初恋は散ったそうだ。（福井県／和章クン）

今だから言えるダライアス制作記

NECアベニュー 多部田俊雄

激務のかたわら、裏話を披露してくれた多部田氏。今回で最終回です。本当の意味でタイトルどおりのコラムにするため、PART2を期待してください（笑）。

というワケで…

遅々として進まなかったこの「スーパーダライアス制作記」も、いよいよ今回で最終回。本来なら、『スーパーダライアスII』が完成するまで続くハズだったのですが…。まあ、マンガによくある「第1部完。近々、第2部スタート。○○先生に励ましのお便りを！」ってヤツですかね。もっとも、このテの終わりかたをして、実際に再スタートした例は皆無のようですが…。

『スーパーダライアスII』近況

さて、ダラダラと続いた支離滅裂なこのコーナーに1年近くも付き合っていただいた皆さんに感謝の意を込めて、『スーパーダライアスII』の近況を報告しましょう。

まずはその作風なのですが、ひと言で言えば、「アーケード版の『ダライアス』と『ダライアスII』を足して、画面を半分にした」ってなところでしょうか。もちろん、『スーパーダライアス』（以下、『スーダラ』とします）同様の大胆なアレンジが加えられているのですが、実際にプレイしてみると、「明らかに『ダライアス』シリーズ以外の何物でもない」ということが伝わってくると思います。それもそのハズで、今回のプロジェクトにはスーダラ制作スタッフはもちろんのこと、実は**アーケード版の『ダライアス』や『ダラアスII』の制作スタッフも参加**いただいているのです。このような超完璧の布陣ならば、私が相変わらず暴走・脱線を繰り返しても、まっとうな作品を作り上げてくれるでしょう（と、ヨイショする）。

次にボスキャラの数ですが、前回は26体という超無謀な数を計画したために、制作スタッフの屍の山を築いたにもかかわらず、**反省の色なく今回も何と40体以上！**　そして、コイツらの個性がまた前作にも増して強烈。凝りに凝った異様な動きで、シルバーホークとプログラマーを苦しめることでしょう。

そして音楽ですが、前作でドルビーサウンドシステムに対応にして脚光を浴びた手前、今度はそれ以上の奇抜な差別化をしなければ、ウケはねらえません。そこで思い切って採用したのが、驚異のバーチャルリアリティサウンド、つまり「スピーカー3Dシステム」なのです。

コイツはドルビーサラウンドと異なり、特殊なアンプやその他の装置がなくても、**ステレオスピーカーさえあれば立体音響を楽しめる**という、Qサウンド（死語？）も真っ青のシステム。恐らくこのシステムをシューティングゲームで採用するのは、世界で初めてのことだと思います。

さて、最後にその発売日ですが…。ここで思い切って「**年内発売！　多部田を信じて200日くれ！**」と断言してしまいましょう。とかく不安視されがちな当社の発売予定ですが、今度という今度は超マジです。意気込みだって並大抵ではありません。ですからもし、この公約を守らなければ、私の苦手とする「天下一ラーメン」のホンコンラーメンをたいらげてみせましょう。そればかりか、見るのも嫌いなハンバーグだって食べてみせます。それから、香りをかぐのさえも辛い、食後の日本茶も飲んでみせます。ですから、この死地にも赴かんとする並々ならぬ決意をかって、今しばらく、今しばらくの間、お待ちください。

そして制作開始

『スーパーダライアス』のCD-ROM²化が本格的に決定したのが1988年の4月。プログラマーには『ファンタジーゾーン』の制作に息も絶え絶えだったビッツのMASAS大先生を内定しました。そして、それと前後してCDの音楽パートをドルビーサラウンド化することも決定。このディレクションには、「神の耳とルパン三世のモミアゲを持つ男」として有名（？）な戸尾氏が名乗りをあげてくれました。

また、ほかの脇作業のスタッフも比較的すんなりと決まったのですが…。最後にひとつだけ、誰も名乗りをあげないパートが残ってしまいました。そのパートとは、「アーケード版に使用されている超膨大なグラフィックデータの整理と、PCエンジンへのコンバート作業」。つまり、「グラフィックエディター」でした。ここに名前を書き込もうという人間が誰もいなかったのです。

結局その後、話が二転三転するあいだに、いつの間にかこれを私が担当することに決まってしまい（この決定が、後のスケジュール崩壊の元凶となるのですが…）、ここに、後の世で「驚異の無軌道プロジェクト」と呼ばれることになる『スーパーダライアス』制作プロジェクトがスタートしたのです。

さて、そして我々の歩み始めた道は山あり谷あり、そしてハプニングありの、超険しい道の連続だったのですが…。それはまた別のお話です。いずれ、また別の機会にお話しできたらと思います。

これで第1部は終了です（笑）。ご愛読ありがとうございました。

➡ついに明かされた衝撃の真実。何はともあれ、最終回にオチがついてメデタシ、メデタシ♡

イラスト／松田浩二

2月号読者アンケート当選者発表（敬省略）

①パロディウスだ！

北海道／入倉　俊二・26歳
岩　手／大久保芳信・17歳
宮　城／梅木　賢一・15歳
福　島／影山　宏　・19歳
　　　／五十嵐浩二・18歳
群　馬／後閑　智行・18歳
埼　玉／浅見　佳和・15歳
　　　／佐藤　和彦・15歳
千　葉／北条　和朗・24歳
東　京／石井　昭彦・17歳
神奈川／杉浦　正典・14歳
　　　／清水江津子・26歳
長　野／高根　博　・12歳
富　山／佐藤　英明・14歳
石　川／竹田　一　・25歳
静　岡／巽　　照義・17歳
大　阪／中辻　孝之・15歳
広　島／桃谷　好生・15歳
高　知／武市香寿子・26歳
福　岡／井上　友輝・15歳

②ゲート・オブ・サンダー

岩　手／久慈　秀輝・16歳
栃　木／小林　浩之・15歳
千　葉／鍵　　秀和・13歳
　　　／保泉　忠　・16歳
京　都／新美　貴志・14歳
東　京／長南　靖　・14歳
神奈川／新井　規弘・18歳
新　潟／斉藤　慎一・15歳
富　山／源　　和之・13歳
石　川／中村　清経・19歳
岐　阜／小坂　真一・16歳
静　岡／望月　俊彦・22歳
愛　知／森田　康史・13歳
大　阪／中川　一雄・18歳
鳥　取／前田　守邦・11歳
岡　山／武田　進　・14歳
徳　島／佐藤　裕昭・22歳
香　川／三浦　孝之・19歳
福　岡／西森　太一・23歳
佐　賀／西原　友和・16歳

③ULTRABOX 6号

北海道／飯塚　学　・19歳
岩　手／森　　伸也・15歳
山　形／荒木　智和・16歳
茨　城／田口　次夫・26歳
千　葉／駒村　治彦・10歳
　　　／川上　和宏・19歳
埼　玉／百目　鬼弘・26歳
　　　／飯野　浩和・13歳
東　京／岡田　幸一・15歳
　　　／松本　安弘・11歳
　　　／斉藤　和弘・22歳
岐　阜／柴田　逸朗・19歳
愛　知／木村　賢孔・19歳
滋　賀／布施　善敬・16歳
大　阪／信達　樹　・15歳
　　　／平石　政人・13歳
奈　良／松浦　和也・20歳
福　岡／村山　知央・15歳
長　崎／竹下　秀則・13歳
大　分／高橋　慶太・17歳

④サイバードッジ

北海道／近藤　大希・4歳
山　形／斉藤　伸　・16歳
茨　城／高田　宗　・18歳
栃　木／鈴木　太一・15歳
　　　／日下田栄一・14歳
千　葉／大古　敏生・14歳
埼　玉／脇　　滋郎・17歳
　　　／戸田　清一・19歳
東　京／山本　智彦・22歳
　　　／布施　順　・13歳
神奈川／三留　朋憲・19歳
長　野／野竹　昌彦・21歳
岐　阜／岩元　雅信・15歳
　　　／木村　陽司・15歳
大　阪／柴田　宗彦・23歳
　　　／鎌田　航介・14歳
兵　庫／鈴木　隆夫・14歳
鳥　取／松本　裕之・14歳
島　根／藤田　剛史・14歳
広　島／◙裕　光　・16歳

⑤斬～陽炎の時代～

秋　田／蓮田　広宣・15歳
山　形／柴田　智彦・13歳
福　島／志賀　康浩・23歳
茨　城／矢口　周男・17歳
栃　木／岡成　明　・19歳
埼　玉／谷池　孝一・18歳
千　葉／川名　直樹・20歳
東　京／柿沼　良子・15歳
神奈川／小林　広平・15歳
新　潟／上村　王　・12歳
石　川／出口　卓　・14歳
静　岡／佐藤　良海・16歳
岐　阜／森　　良高・14歳
愛　知／豊田　浩克・17歳
滋　賀／西川　昭治・17歳
京　都／渡辺　陽介・15歳
大　阪／高柳　幸範・21歳
愛　媛／岡田　利雄・19歳
福　岡／土取　範和・19歳
佐　賀／江口　健太・11歳

⑥冒険男爵ドン サン＝ハート編

福　島／山田　篤信・20歳
茨　城／石垣　貴昭・18歳
埼　玉／福嶋　徳義・21歳
千　葉／相馬　正一・21歳
東　京／高橋　秀徳・14歳
　　　／金塚　泰彦・20歳
神奈川／平井　秀司・21歳
山　梨／中村　昭男・36歳
石　川／池見　真一・16歳
三　重／小山信一郎・16歳
愛　知／安田　信昭・14歳
　　　／中村　吉宏・21歳
大　阪／梅村　隆宏・22歳
　　　／伊藤　壮太・19歳
兵　庫／土井　徹　・13歳
広　島／山形　友彦・17歳
　　　／西　比呂信・32歳
山　口／竹内　一仁・17歳
長　崎／立川　英明・18歳
大　分／武吉　敬一・19歳

コズミック・ファンタジー
サヤ！
君も銀河の平和を
守る戦士の1人だ!!
人気沸騰中！極上のスペース・アドベンチャー・コミック！
PRESENTED by
越智一裕
メカデザイン協力：小原渉平
act.4
リムのひみつ

ストーリー

惑星ゾラの秘宝を狙う宇宙海賊ゲドーの手から、貨物船ノーランディアを救出したCSC（コズミック・セキュリティ・カンパニー）の戦士ユウ。そのお礼として、一行はバンたちとそろってノーランディアに招かれる。ところが、そこには意外な出来事（!）が待ち受けていたのだった……。

ユウ／この物語の主人公。スゴ腕のコズミック・ハンター

サヤ／惑星ノーグの英雄ティタニスの末裔。超能力をもつ

バン／コズミック・ハンター目指して修行中。イデア星出身の元気少年

リム／コズミック・ハンターになりたてのお転婆娘。バンに…♡？

越智先生の近況報告!!

今回はこの場を借りて、私こと越智一裕のアシスタントを募集します。やる気（！）のある方は作品に履歴書を添えて、次のあて先まで。〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN編集部「越智一裕アシスタント募集係」まで。

ハッ!

あら・・・
そういえば
ピックはど
うしたの？

…格(ランク)が低くて
悪かったな！

あんた誰に
息子(ピック)を　あず
かってもらっ
てると思って
んのよ!!

てめー！
だまって
聞いて
りゃ!!

ひーっ

パコ
ピコ

ヒュイイイイ..
ピキーン!
KILKENY

やったでしょ！
ついに"キルケ
ニー"の設計図
が完成したでし

それにしても
ユウさん・・

こう言ってはなんですが　ユウさんたちアルジャーノンチームに比べてもう一組の連中はおそまつすぎませんか?

彼らは本当にコズミックハンターなんですか?

コズFAN通信

●越智大先生、僕は『コズミック』シリーズのFANの1人です。どれほどのFANかというと、1の『〜冒険少年ユウ』を購入したほどの男です！コミックも単行本になったら絶対購入します。トーン貼りは大変だと思いますが頑張ってください。(山形県／ぱわふりゃ)

シューン
やあ　みなさん
お待たせいたしました
お食事の用意をさせていただきましたので　ぜひゆっくりとしていかれてください
何かあったのかい？
!
あーっ!

パパッ!?
リム!
えーっ!
ハハッ…
たはは

コズFAN通信
●3月号の日テレユーザー新参丸クンの通信を見て、まったく同じ気持ちです。感動、ときめき、喜び…、こんな夢のあるストーリーを知らない人がいるなんて、許せない！ コズファンのみんなで、この感動の物語を日本全国に広めよう。（秋田県／コズファン㊙）

えー みなさまには日頃から娘のリムが大変お世話になっている上に父親である私の船までも守っていただき このジェフ・ノーランディア大変感謝いたしております
本日は ささやかながらですがお礼の気持ちを込めてお食事の用意をさせていただきましたのでごゆっくりとお楽しみください

ひゃー こりは本格的でしね！

ハハハ わかりますか？
今回の航行には私の専属シェフも 同行させておりましてね…

素材は すべてナチュラルな物を用いて合成品は一切使用してないんですよ！

ニャン！ みっともないから意地きたなくガッつくんじゃないっちよ!!
ベー
うるさいでし！ どうせもんもは食べられないんでしからアルジャーノンに戻っているでしよ!!

コズFAN通信

●『コズミック』の漫画化、すごくうれしいです。夢のよおだ。よだれが出るジュル。（埼玉県／会田真祐美）●モー大変！姉チャンも母チャンも父チャンも、一家そろってファンなんだから。単行本出してくださいよモー。ホントお願いですだモー。（千葉県／牛田モー）

コズFAN通信

●『コズミック3』の主人公キャラがいつ頃マンガに出るか、親友と賭け（オレは年内登場に1000円）をした。（北海道／重巡高雄）

●編集担当Tより重巡クンへ愛を込めて『年内は当たってましたが、残念ながら巻頭の特集に出てしまいましたね、ガックシ。負けです!!』

あの…
ずりずり…
？
君・・・
ちょっと
来たまえ
だーっ！
おまえに
お父さんと
呼ばれるおぼ
えはなーい!!
あの・・
お父さん
オレに何
か？
ピクッ
がおーっ
あれ～～～
まさか
力ずくで
ムリやり
・・・・
もん
もん
きさま～～～～～っ！
どうやってうちの
娘をたぶらかした
んだ!?

【ついに惑星ゾラの秘宝の正体が明かされる本誌5月号は3月30日発売】

本当に
リムとは何でも
ないんだな!?

しつこいぜおっさん！
オレとリムは　ただの
チームメイトだ！
それにだいたいオレは
あんなガサツな女は
シュミじゃねェ!!

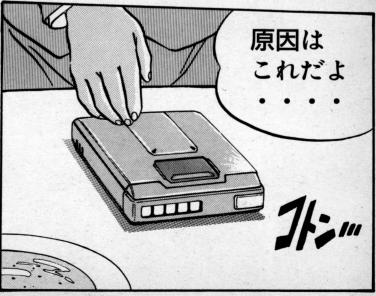
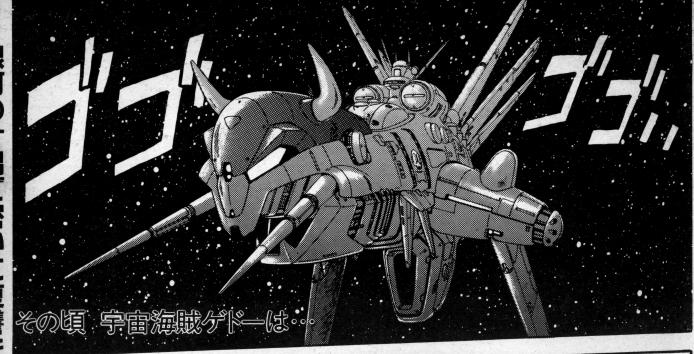
寝不足気味の越智先生に励ましのお便りを!! あて先↓

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンFAN「ファンレター係」

銀河の片隅で密かに復讐を誓うゲドー！次回、ユウとの再戦は必至か!!

act.4 おわり

次回はついに前半のクライマックスを迎えるゾ。見逃すな!!

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

Spot 1周年を迎え、さらに充実 日常遊離、ドクター・ジーカンズの魅力

"都市型テーマパーク"というアミューズメント集合スペースのパスワードを作り上げた「ドクター・ジーカンズ」が1周年を迎えた。路上には渋カジのティーン・エイジャーがあふれ、居酒屋ではコンパの大学生集団が傍若無人に叫ぶ、そんな低年齢層に占拠された街——これが近年の渋谷である。点在する大人の隠れ家的スポットのバーもクラブも例外ではない。ただし、ここで言う"子供"の定義とは、場所をわきまえた遊びができないという意味。

そんな街に"大人"の過ごせる場所を提供したのが、ゲームや音楽やトークが楽しめるエンターテインメント・ファクトリーだった。極端に言えば、アルコールとタバコの煙が満たす空間を子供たちに譲り、大人が日常遊離——SF小説の世界やゲームを楽しむというワケ。開店以来、続々と誕生した他の同コンセプト・スポットをリードする形で魅惑の世界を発信している。現状では18歳未満の入場はできず、高校生以下の諸君には残念だが、待つだけの価値はある。年齢制限を考えることも、"大人"の遊びのルールなのだから。

■6つの異次元空間がアーバンオアシスを演出

架空のトマルー・ジーカン博士が作り出した異次元空間をイメージし、6つのディメンジョン（次元）で構成された複合アミューズメント・スペース。各フロアは海底、宇宙空間などテーマに沿って幻想的・未来的な空間コーディネイトが施されている。楽しみなのは3月20日から4F"ハイドロット"で提供される世界の料理。食事にもエンターテインメント性を、という提案で、日本人には馴染みのうすい国の料理を味わう、ちょっとスリリングな企画だ。

3月からはJEEカードと呼ばれる従来までのプリペイド・カードを廃止。全フロアがキャッシュ・オン・デリバリーになる。■所在地：東京都渋谷区円山町2-4 ☎03-3476-7811 入場料：1000円 ■営業時間：平日18:00〜24:00／土曜13:00〜24:00／日祝日13:00〜23:00（年中無休）

■ライブエンターテイメントが充実

1周年を迎えて、5F"パラドローム"のレギュラー・ショーがグレードアップ。'40年代のジャズ、'50年代のロックン・ロール、'60年代のモータウン、そして現代のポップスと、各年代のショーを構成。4時限のダンス・パフォーマンス・ショーを4名のヒューマノット・ダンサーが提供するのだ。

総合プロデューサーはウォルトディズニーのショー・デベロプメント部門など数々のプレス・イベントを手掛けたミンディ・ダウが担当。年代にあわせたダンス、コスチュームなど、オシャレ心をくすぐるパワフルでセクシーなショーが展開する。

⇨L.A.の厳しいオーディションを受けて選ばれた一線級のエンターティナーたち

周辺マップ

DR·JEEKAHN'S

DIMENSION II PLANET SEPTON

砂漠で海で森で繰り広げられるエイリアンとの壮絶な銃撃戦。手渡されるレーザーガンとベスト。暗黒皇帝を攻略し、とらわれのプリンセスを救出せよ！　義勇軍の戦士となる体感型シューティング・ゾーン。

DIMENSION II GAMMON3

突然目に刺さる真っ赤な世界。映画『ブレードランナー』のデザインを担当したシド・ミードが企てた近未来カジノティックゾーン。スロットや競馬など、ドリンク片手にギャンブルに興じるのもイイかも。

DIMENSION V HYDOROTTO

頭上から青い海の光が降り注ぎ、視覚的なエフェクトの効果で海底で食事しているような気分。平和と静寂に支配された神秘の世界で極上の料理を堪能しよう。ちなみに世界のメニュー第1回目はモロッコ料理だ。

DIMENSION V PALADRME

星たちが輝く天球、スターライブ・レストラン。ライブやショー、光とサウンドのスペクタルフォーマンスなど、魅惑のステージが続々と登場。今後、ちわきまゆみ、つのだひろ、高見恭子らの出演も予定されている。

Spot 呉ポートピアランド
地中海風アミューズメントパーク

バルセロナ・オリンピックに向けて、ここ日本でもスペイン熱は高まっている。ガウディ、ミロ、ピカソらを生んだ太陽と情熱と芸術の国。陽気なフラメンコの国だけど、僕らに縁があるのは、せいぜい料理ぐらい。地球儀を見れば、はるか遠い国なんだよね。旅行なんて夢かと思いきや、スペインが広島にやって来た!!

ボブ・ムーア氏デザインのマスコット・キャラクタ、イルメリくん

スペインの国際的リゾート地"コスタ・デル・ソル"がそっくり上陸したようなテーマ・パーク「呉ポートピアランド」。瀬戸内海を地中海に見立て、人工の山や池が生み出す起伏に富んだ景観、施設群にいたるまでスペインをイメージ。岸壁の係留シップと陸を結んで海に開放する、国際色豊かな本格的アミューズメントパークなのだ。ちなみに、僕たちにはおなじみのケムコのコトブキシステムも資本参入しているぞ。

広大な敷地内は7つのテーマ別ゾーンで構成されている。世界中から集めた最大・最高クラスのアミューズメントマシンがそろう"アグアゾーン"、アミューズメントシップでマリンリゾートを楽しむ"パノラマゾーン"、スペイン料理あり、イタリア料理ありの"パティオゾーン"など、フレキシブルに楽しめる。グランドオープンは今春3月20日の予定。

■所在地：広島県呉市天応大浜3丁目 ☎0823-25-6112 ■営業時間：10：00〜17：30（毎週水曜日休園）■入園料：大人1200円／子供600円

「呉ポートピアランド」の完成イメージ模型。陸部5.8ヘクタール、係留船1.4ヘクタールという広大な敷地

News 渋谷西武に新館オープン
キッズファーム・パオ

アメリカ最大のオモチャ専門デパート「トイざらす」1号店が昨年暮れに茨城県に登場、話題を呼んだ。ソフィスティケートされたファッションビルだけがクローズアップされる風潮のなか、これはおもに子供に対して発信しメッセージする巨大なおもちゃ箱と言ってもいい。考えてみれば僕たちだって怪獣に詳しかったり模型作りに熱中したり。子供のころの夢って大切にしているもんだ。

3月渋谷に登場する西武百貨店「キッズファーム・パオ」も子供に向けた総合生活専門館。オモチャからファッション、情報までがそろってしまう日本最大の子供の館なのだ。コンセプトを持たせた8つのフロアは、僕たちだって十分楽しめるぞ。

■渋谷区神南1-32-2 ■営業時間10：00〜19：00（レストラン部〜22：00、赤ちゃんパーク11：00〜16：00）水曜休

地下1階、地上8階、企業80社参加、日本初の「こどもの総合生活情報館」。3月13日オープン

Cinema アメリカの人気番組の映画化
『アダムズ・ファミリー』日本上陸！

先月号WINTER CES REPORTの記事中、日本未公開タイトルの中に『THE ADDAMS FAMMLY』とあったのを覚えている？ 原作は雑誌ニューヨーカーに連載された漫画で、'60年代にアメリカでTVシリーズ化。それが今回映画化され、ゲームにもなった。いかにアメリカで人気があるかわかる。

さて、その映画『アダムズ・ファミリー』が日本にやってくる。アメリカでは昨年11月に公開されるや、初日からの3日間で興行収入2400万ドル、全米オータム・シーズンの映画史上最大のヒット作品となった。

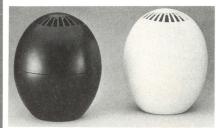
普通の人間とはまったく逆の感覚を持つ人たち「アダムズ家」の屋敷。そこには感情の起伏が激しく破壊的な当主ゴメス、漆黒の髪、青ざめた白い肌に真紅の口紅とマニュキアという妖艶なその妻モーティシア、彼らの子供の残酷姉弟やハンドくんという"手"など、ひとクセあるヤツばかりが住んでいる。そこへ25年間行方不明のゴメスの兄が突然戻ってきた。大喜びのアダムズ一家。しかしその陰には、莫大なアダムズ家の財産をねらうワナが仕掛けられていた！ ちょっとあぶないブラックユーモアの中にも、家族の絆をうたった感動のファミリードラマとなっている。この作品が監督デビューとなったバリー・ソンネンフェルドはカメラマン出身。今までに『赤ちゃん泥棒』『恋人たちの予感』『ビッグ』『ミザリー』ほか数多くの作品を手がけている。劇場公開は4月予定。（上映時間／1時間40分）

エンディング曲はペプシCMでおなじみハマー。TVアニメ『おぼっちゃまくん』のエンディング曲『GO！GO！ハマちゃま』（CDは東芝EMIより980円）も担当

逆転ファミリー、アダムズ家。ハンドくんが走り回るさまは本当に笑ってしまう

Goods 部屋の中で森林浴 α波が勉強の能率もUP！

日本デオドールの『ツインブリーズ』は家庭用森林浴空気清浄器。数種類の天然植物精油をブレンドした清浄剤には脳内のα波の出現率の増加、精神安定を高める効果がある。また、建材やタバコなどから出る有害物質の中和、防カビなどの効果もあり、室内をさわやかな香りで清浄に保つ効果もあり、健康指向派にもウレシイ。11cm×13cmのコンパクトサイズながら、有効面積は12畳。単II電池2個で3〜4カ月使用できる。定価1万4500円（税別）。色は黒と白の2種類がある。

■問い合わせ先：日本デオドール ☎03-3369-1471

好みでアメリカと日本の森林2種類の香りが選べる

Goods 冷蔵庫にアイリング モニタ疲れもこれで解消！

ゲームに熱中するあまり、数時間モニタの前に釘づけ——なんてコトはよくあるハナシ。で、困るのは目の疲労。気づいたときには真っ赤、なんてシャレにならないよね。

そこで、そんな御仁のためにスグレモノグッズをご紹介。要は熱が出たときなどに冷蔵庫で冷やして使う枕の目元版。これを写真のように目にあてればイイというワケ。これを目が疲れたときに定期的に目にあてるだけで、かなり疲労度が違う。眠気も取れて頭もスッキリするので一石二鳥というワケだ。ゲームに限らず、勉強や仕事で忙しい人、目を使う人にはありがたいグッズだね。編集部にもほしい!? ■問い合わせ先：D-FORME ☎03-3461-2552

冷蔵庫で冷やした冷たいアイリンを目にあてる。あ〜イイ気持ち♡

News 『F-ZERO』のアルバム完成 業界初のレコーディングinロス！

ゲーム・ミュージック初のロサンゼルス・レコーディングを敢行したスーパーファミコン『F-ZERO』のCDが徳間ジャパンコミュニケーションズから発売される。全米No.1のフュージョン・グループ「イエロージャケッツ」の元メンバーを迎え、本格派フュージョン・ジャズサウンドが展開するフルアレンジ12曲を収録。3月25日発売、定価3000円。

サックスのマーク・ルソー氏。イエロー〜は過去2度グラミー賞を獲得

3月25日に徳間ジャパンコミュニケーションズより発売予定

ギター奏者、ロベン・フォード氏

News ポップでノリの良さがウリ！ ゲーマデリックの新作登場

2月初旬、都内スタジオでデータイーストのサウンドチーム、ゲーマデリックの新作『WOLFFUNG／TUMBLEPOP』のレコーディングが行われた。取材してきたぞ。

——今回のCDのサウンドは？

MORO：まず『WOLFFUNG』だけど、サブタイトル「空牙2001」。これは『空牙』の続編なんだ。

RAIKA：キーボードが前面に出てきているのが今回の特徴だね。

Mr.K：前作のフレーズが隠されてるから、探してみてね。

——アレンジバージョンは？

Mr.K：前作よりポップなメロディー。

MARO：ノリのいい曲に仕上がった。トータル6分以上の大作！

RAIKA：打ち込みナシのすべて生録、丸2日間かけたもんね〜。

——ズバリ、アルバムのウリは？

MORO：アレンジバージョンでメンバーが個人技に走ってる（笑）。

Mr.K：ウチらしく、サンプリングボイスは山ほどあるぞ！

——読者にメッセージを。

一同：とにかく一度、ライブを見てくれ!! リクエストも大歓迎!!

メンバー勢ぞろい。CDの内容紹介はP69を見てね

Event 春休みスペシャルイベント 口コミで集まるアニメファンの祭典

毎月1回、東京・有楽町にある日立ヤングプラザで「アニメリングアウト」というイベントが開催されている。常時100人前後の人が集まるこのイベント、実はほとんど口コミ。ただ、それだけに特別な事務所もなく、直接、日立ヤングプラザ（☎03-3567-8073）に問い合わせるしかない。内容は、ミンキー・ヤス氏とショッカー O野氏が司会を務め、アニメや特撮モノの情報を盛り込んだ楽しいトークや会場に設置されている9面マルチスクリーンで上映などを行う。公開前の極秘情報が聞けたり、ゲストが登場する場合もあるとか。また年に数回、月例イベントとは別に特別ゲストを招いてのスペシャルイベントも開催されている。

ショッカーO野（右端）とミンキー・ヤス（左端）

さて、来る3月28日〜29日、そのスペシャルイベントがある。ゲストは28日が声優の矢尾一樹氏、そして29日は歌手の小坂由美子チャン（3月キングよりデビュー）。入場は無料、15：00スタートだ。

矢尾一樹氏は、『天外魔境II 卍MARU』にも出演

小坂由美子チャン。アニメ主題歌なども歌う

News 簡単に楽しめるマルチメディアソフト
深層心理から隠れた願望をチェック!?

『コブラ～伝説の男』をプロデュースしたエイガアル企画のパソコンソフト『ドキドキ心理実験室』は、今流行の深層心理テスト。「深層で見る恋愛感覚」「おたく度チェック」「適職発見診断」など9つの心理診断ができる。画面とユーザーの対応型なので操作は簡単。電子出版物としてアスキーから全国の書店で発売中だ。対応機種はPC-9801シリーズ(VX以降)、定価は税込4980円。なお、ソフトを起動させるにはMS-WINDOWS3.0とMS-DOS3.3以上が必要だ。

写真は3.5インチディスク。深層心理から判断する、興味深いテストが9種類。友だちに試すのイイかも

News 『ゲームソフト体験シリーズ』第2弾
『ジーザスII』が遊べちゃう!

コニカのパック商品に新製品が登場。これまでにパソコンキーボード練習用ソフトやコンピュータウィルス撲滅ワクチンなどをパックしたものがあったが、昨年10月にはゲームソフトのダイジェスト版をパックしたものが登場。今回はその第2弾としてエニックスの『ジーザスII』をパックした。対応機種はPC-9801シリーズの5インチ、3.5インチの2サイズ。それぞれ生フロッピーディスク9枚と体験ソフト1枚のパックで、オープンプライスとなっている。1月10日発売。

ゲームのダイジェスト版ディスクが1枚ついている。値段はオープンプライスで、小売店によって異なる

People いつかゲームにも出演してね♥
ホリプロ大型新人、細江真由美

ホリプロが送る期待の大型新人、細江真由美チャン。2月26日『花束』という曲でポリスターからデビューした。3歳から歌い始め、歌唱力はバツグン。ご覧のように、とっても愛らしい顔だちに、それとは一見結びつかないハスキーボイス。コケティッシュな魅力にあふれている。

ゲームに興味は?の質問に、「自分では持っていないけど、友だちの家でときどき遊びます。地方に行くとき移動中に遊べるから、ゲームボーイを買おうかなぁ…」。読者へのメッセージをお願いすると、「歌を通じて1人でも多くの人に感動を与えられる歌手になりたい。今年は歌1本で新人賞を目指します。ガンバるので応援してください」と語った。CD-ROMゲームにも登場するようなアイドルに成長してネ!

細江真由美プロフィール
生年月日S49年4月26日。滋賀県出身。堀越高等学校2年生在学中。血液型A型。身長158cm、体重44.5kg。特技は詩吟、舞踊、剣道初段。愛読書『六三四の剣』(漫画)

アイスクリーム、ケーキが大好物

ポリスターより2月26日発売、930円

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、プレゼントをいただきました。①双葉社さんからは同社新シリーズFUTABASHA FANTASY NOVEL SERIESの中から『(小説)ウィザードリィ①』(大出光貴著)『(小説)ゼルダの伝説』(樋口昭雄著)『(小説)ドルアーガの塔』(井上尚美著)『(小説)F-ZERO』(尾崎克之著)の4冊およびウィザードリィ画集『ウィザードリィ・キャラクター・ログ』の計5冊を各1名に。希望の書籍名を必ず明記してください。②電波新聞社さんからは、先月号でも記事中で紹介したアダプター「XHE-3」を3名の方に。この「XHE-3」を使用することにより、PCエンジンでアタリ仕様のジョイスティックが使えるようになるし、アナログ・ジョイパッド「XE-1AP」をつなぐことにより、アナログ対応のゲームもより楽しめるようになる。今年2月に発売された新製品だ。③マイクロワールドさんからは、4月上旬発売予定の『THE DAVIS CUP Tennis』の特製オルゴール(ブラック)を10名の方に。曲はビートルズの『Let It Be』、久保田利伸の『ミッシング』、尾崎豊の『乾杯』の3種類。希望曲も明記してください。④エニックスさんからは『ドラクエIV』の親子えんぴつと⑤レターセットを各10名の方にそれぞれプレゼントします。以上、欲しい人はハガキに希望品の番号と、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号を明記して下記まで。締め切りは3月30日必着、発送をもって発表とします。

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN編集部
4月号インフォ・プレゼント係

CD

WOLF FANG・TAUMBLEPOP ／DATA EAST GAMADELIC

3/21発売　ポニーキャニオン　1,500円(税込)

独特のノリで固定ファンをつかみ、人気急上昇中のデータイーストのサウンドチーム、「ゲーマデリック」の新作。ヒット作『空牙』を継承した『ウルフファング』と、アクションゲーム『タンブルポップ』とのうれしいカップリングだ。ギターバリバリで超ノリの良い『ROHGA』のアレンジバージョン、コーラスが2分以上という『RAIKA』など、聴きごたえはバッチリ／　ますますパワーアップしたゲーマデリックの、ハイコストパフォーマンスCDだ。

交響詩 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

3/25発売
キング
3,000円(税込)

『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』が待望のクラシックアレンジで登場。壮大なサウンドは、幻の「イセルハーサ国立劇場」で謎の実況録音されたとか!?　全6楽章からなる本格的シンフォニックアルバムなのだ。

ソウルブレイダー

2/21発売
アポロン
2,500円(税込)

スーパーファミコン版『ソウルブレイダー』のCD。全曲タケカワユキヒデが作曲。しかも本人のボーカル入りバージョン『恋人のいない夜』も収録。ゲーム中ではスタッフロールで流れる、美しいラブソングだ。

任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック

3/4発売
東芝EMI
2,800円(税込)

任天堂のスーパーファミコン版ソフト『スーパーマリオワールド』から『ゼルダの伝説〜神々のトライフォース』までの5作品を一挙に収録。リアレンジバージョン8曲を含む全32曲、72分という充実した内容だ。

CYBER FORMULA VOCAL COLLECTION 2

2/26発売
ポリスター
3,000円(税込)

人気シリーズ、サイバーフォーミュラ・イメージアルバムの第2弾は番組挿入歌「I've Got to Ride」を歌っている謎のロッカー、DYNAMITE SHIGE が音楽を担当。ヴォーカル主体のアルバムに仕上がっている。

アリス・ア・ラ・モード Alice a la mode

3/21発売
NECアベニュー
2,800円(税込)

パソコン美少女ソフト界で人気の高いアリスソフトの名作から、開発スタッフ自らセレクトした全12曲入りオムニバス。『ランス3』メドレーは6分49秒と聴きごたえ十分。アリスちゃんのカラーピンナップつき。

CAPTAIN COMMANDO －G.S.M.CAPCOM5－ALFLYRA

3/21発売
ポニーキャニオン
3,500円(税込)

カプコンのサウンドチーム「アルフライラ」の最新作。初のボーカルアレンジ『キャプテンコマンドー』ほか『ザ・キングオブドラゴンズ』などオリジナル5タイトル。アレンジーバージョン6曲を含む2枚組だ。

Video

うる星やつら いつだって・マイ・ダーリン

3/21発売　ポニーキャニオン　13,800円(税込)

『少年サンデー』に連載以来、爆発的な人気を誇る高橋留美子原作の大ヒットアニメ。3年ぶりに登場したファン待望の劇場用長編で、'91年11月に全国公開されたばかりの最新作だ。モノラルだった劇場版を新たにステレオ版でビデオ化してある。デラックス版ビデオ（税込定価14,800円）も同時発売で、こちらのほうは限定5000本、豪華ダブルジャケット仕様で登場。

美少女ソフトオリジナルカタログVol.3 パソコンゲーム・キャラクター大集合

4/25発売
ポリスター
3,800円(税込)

もうすっかりおなじみの『美少女オリジナルカタログ』シリーズ待望の第3弾。今回も全35タイトル収録し、名場面などがふんだんに盛り込まれている。ＬＤも同時発売。

ナイジェル・マンセル・イン・'91イギリスGP

3/21発売
ポニーキャニオン
4,500円(税込)

英雄ナイジェル・マンセルのヒューマン・ドキュメント。'91年イギリスGPのを密着取材、葛藤や野望、恐怖心などを語った独占インタビューが満載。マンセル自ら製作に参加した作品だ。

Virtual drug ECSTASY

3/21発売　ポニーキャニオン　6,900円(税込)

ビデオに1.3Dメガネとお香がつき、視覚、聴覚、嗅覚すべてに働きかけるトリップ体験！　映像アーティスト石茂雄のビデオ・エフェクト・アートとクリストファー・カレルのヴァーチャル・オーディオ・システムによる立体音響で、光と音が交錯した幻想的ビジョンがイマジネーションを増幅する。国内生産１万本限定、かつてない衝撃的な映像だ。'60〜70年代の時代のファッションやアートがリバイバル・ブームの今、その時代を象徴するサイケデリック感覚を世界に持ち込んだ、まったく新しいエンターテイメントソフト。

YAWARA／

2/28発売
C.I.C.ビクター
9,200円(税抜)

小学館『週刊ビッグコミックスピリッツ』に大好評連載中、読売テレビ系全国ネットでも高視聴率を誇る『YAWARA／』のビデオ第2弾。第6話〜9話の合計4本が収録されている。

オーメン4

3/6発売
フォックスビデオ
16,000円(税抜)

『エクソシスト』に並ぶ正統派ホラーのヒットシリーズ。ダミアンが主人公の物語は3部作で終了し、まったく新しい構想で第4話登場。前3作品以上にショッキングな仕掛けがあふれている。

PC ENGINE 最新データバンク DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えするこのコーナー。今月は、なぜか辰年でもないのに、ドラゴン、ドラゴンと、「ドラゴン旋風」が吹き荒れているゾ!?

12月26日▶1月29日発売の新作

- 12/27日㈮斬〜陽炎の時代〜
- 12/27日㈮ドラゴンセイバー
- 1/4日㈯冒険男爵ドン サン=ハート編
- 1/10日㈮ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ
- 1/17日㈮ミズバク大冒険
- 1/24日㈮忍者龍剣伝
- 1/24日㈮マイトアンドマジック

MONTHLY HIT CHART 月間売り上げBEST10 (12月26日▶1月29日)

1 人気の『桃鉄』シリーズは今月も余裕の1位!!

2 ついにロングラン体勢に入った『ドラスレ』

前月		ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格(税別)
1	1	SUPER桃太郎電鉄II	451	ハドソン	ボードゲーム Hu	'91年12月20日 6800円
3	2	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	198	ハドソン	ロールプレイング CD	'91年10月25日 6800円
5	3	スーパーCD-ROM²体験ソフト集	190	ハドソン	ロールプレイング CD	'91年12月13日 1000円
11	4	バニラシンドローム	179	日本物産	麻雀 CD	'91年10月25日 6800円
2	5	沙羅曼蛇	176	コナミ	シューティング Hu	'91年12月6日 6000円
6	6	らんま½ とらわれの花嫁	132	日本コンピュータシステム	アドベンチャー CD	'91年12月6日 6800円
13	7	スーパーシュヴァルツシルト	129	工画堂スタジオ	シミュレーション CD	'91年12月6日 7800円
初	8	ドラゴンセイバー	125	ナムコ	シューティング Hu	'91年12月27日 6800円
初	9	マイトアンドマジック	121	NECアベニュー	ロールプレイング CD	'92年1月24日 7200円
10	10	プリンス・オブ・ペルシャ	106	リバーヒルソフト	アクション CD	'91年11月8日 6800円

※表中のポイントは、複数の調査対象店から得た各ソフトの売り上げ本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

Hit Chart Voice

『ドラスレ』ロングランの気配濃厚!

今月は1位から3位までをハドソンのソフトが独占した。『SUPER桃太郎電鉄II』はポイントで2位以下を大きく引き離し、2カ月連続のトップ。『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』は1月号に1位で初登場してから2月号3位、3月号も3位ととどまり、今月再び2位へ浮上。そして『スーパーCD-ROM²体験ソフト集』は前月の5位からジャンプ。三者ともに依然勢いに衰えは見えない。

これと対照的だったのは新作組。集計対象期間中には7本のソフトが新たにリリースされたが、BEST10入りを果たしたのは、わずか『ドラゴンセイバー』と『マイトアンドマジック』の2本のみ。結果として、上位3本の牙城の堅さが浮き彫りにされた形のチャートとなった。なかでも『ドラスレ』は、昨年10月25日の発売から4カ月を経過した現在も順調に高ポイントをあげており、ロングランの気配は濃厚だ! ロングランといえば、4位の『バニラシンドローム』も長らく高い人気を保っている。前月に一度圏外に落ちはしたが、今月は見事返り咲きを果たし、ハドソンの厚い壁に迫るポイントを上げている。来月はこの4本に、前人気チャートの常連だった『改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス』と、コナミ軍団の『パロディウスだ!』『出たな!! ツインビー』が挑む!!

3 『スーパーCD-ROM²体験ソフト集』

来月の注目ソフトはコレだ!!

前人気の高かった『改造町人シュビビンマン3』

前人気BEST10

『ドラゴンナイトII』が台風の目

今月は、全体的に票が割れた印象だ。そのためか、上位5位までの得票は前回とほぼ変わらず。前回3位だった『改造町人シュビビンマン3』と5位の『パロディウスだ！』、6位の『出たな!! ツインビー』がすでに発売されて集計対象作品から外れたため、順位がそのまま繰り上がった感じだ。今後は、再ランクの『ドラゴンナイトII』が台風の目になりそう。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	1	天外魔境II卍MARU	ハドソン	569	99%	V5を達成したが3月26日に発売日も決定し、来月は対象外作品に
2	2	イースIV	ハドソン	312	0%	今回は他ソフトに票が食われた感じだが、次回1位の最有力候補！
3	4	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	日本テレネット	287	25%	票は確実に増えている。今月の巻頭スクープ記事で火がつくか？
4	7	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	164	60%	ゆっくりとだが確実に票をのせ、上位を脅かす存在になってきた！
5	13	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	日本コンピュータシステム	109	90%	3月13日のリリースに向けて再び票は急増。人気は今が最高潮！
6	初	源平討魔伝 巻ノ弐	ナムコ	101	100%	前号の特集が効いた？ かどうかはわからないが唯一の初登場作品
7	8	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	98	10%	新しい画面写真をなかなか公開できないのが残念。しばし待て!!
8	11	ロードス島戦記	ハドソン	96	60%	ここ半年間は常時BEST20内をキープ。すでに人気は安定期に
9	15	ドラゴンナイトII	NECアベニュー	83	50%	9位にジャンプ。今号の新作記事で人気にさらに拍車がかかりそう
10	12	F1 CIRCUS Special(仮称)	日本物産	61	40%	前作が好評だっただけに人気も根強い。だが開発状況に進展はなし

移植希望BEST10

ドラゴン去って、またドラゴン？

『ストリートファイターII』はついに前人未到のV10を達成。得票こそ前回を下回ったものの、2位以下との差に縮まる気配はまったくない。で、BEST3の入れ替わりは今月もなし。前回8位に初登場して今後の動向が注目されたスーパーファミコンの『ドラゴンクエストV』は今月はあっけなく16位に後退。代わって9位に『ドラゴンボールZ』が入ってきた。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用 ストリートファイターII	アクション	437
2	2	パソコン エメラルド・ドラゴン	ロールプレイング	152
3	3	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	124
4	5	スーパーファミコン ファイナルファンタジーIV	ロールプレイング	114
5	6	業務用 XEXEX(ゼクセクス)	シューティング	105
6	7	業務用 キャプテンコマンドー	アクション	86
7	4	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	76
8	9	業務用 グラディウスII	シューティング	74
9	初	スーパーファミコン ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	ロールプレイング	67
10	初	パソコン スナッチャー	アクション	38

今月号の新作記事でも紹介している『ドラゴンナイトII』は、上昇確実か

ついにV10達成した『ストリートファイターII』。V記録はいつまで続く？

ゲーム成績表BEST20〈オリジナリティ編〉

真の評価はここにあり!?

今回は、ゲーム成績表の中から「オリジナリティ」の項目だけを抜き出して、その上位20位（調査対象ソフト全332本）を掲載してみた。タイトルの後の丸カコミ数字は、総合ポイントによる順位。オリジナリティで出した順位とのギャップに注目！

順位	ソフト名	ポイント	順位	ソフト名	ポイント
1	ラストハルマゲドン⑨	4.402	11	ULTRA BOX創刊号(214)	4.130
2	プリンス・オブ・ペルシャ㉛	4.317	12	天外魔境ZIRIA⑤	4.106
3	SUPER桃太郎電鉄⑧	4.265	13	凄ノ王伝説㊳	4.102
4	マンホール(77)	4.264	14	ワラビー!!(70)	4.086
5	桃太郎伝説II③	4.251	15	ネクロスの要塞(55)	4.083
6	マジカルチェイス①	4.230	15	ポピュラス(189)	4.083
7	シャーロック・ホームズの探偵講座(93)	4.219	17	コブラ 黒竜王の伝説⑪	4.070
8	NO・RI・KO(87)	4.178	18	SUPER桃太郎電鉄II⑥	4.055
9	あっぱれ！ ゲートボール(72)	4.165	19	ファイヤープロレスリング(69)	4.051
10	ベラボーマン㉚	4.140	20	イースI・II②	4.048

『ラストハルマゲドン』は先頃、待望のPART2の制作が発表されている

『ポピュラス』は総合で189位でもオリジナリティ面は15位と評価された！

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは5点満点です。

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

今号のプレゼント　各20名様

①シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟　………22
②BABEL………………………………………36
③魔物ハンター妖子　魔界からの転校生……付録①44
④極楽！　中華大仙…………………………付録①52
⑤トイレキッズ………………………………付録①54
⑥天外魔境II卍MARU…………………………付録②
（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①～⑥)書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）41円切手をはってポストまで。締め切りは3月28日（必着）、発表は4月30日発売の6月号です。

アンケート

❶今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に書いてください。
❷また、今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。
❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❺また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
❽これから買おうと考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
❿今号の本誌を買ってみて価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②少し高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
⓫今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号をえらび、書いてください。
①新作記事に読みたいものがあったので。
②特集企画が面白そうだから。
③付録に興味があった。
④ウルテクが知りたくて。
⑤コミックが読みたかった。
⑥読者ページが面白そうなので。
⑦定期的に購入しているため。
⑧その他。
⓬好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦レース
⑧その他
⓭今月の特別付録①「MONTHLY攻略大全」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
⓮今月の特別付録②「天外魔境II卍MARU　攻略&データ集　上巻」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
⓯ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

No.	今号の記事
1	表紙
2	(独占スクープ!) コズミック・ファンタジー3冒険少年レイ
3	(総力特集) STARパロジャー
4	ナムコ
5	ビクター音楽産業
6	NECアベニュー
7	ハドソン
8	データウエスト
9	アトラス
10	アスク講談社
11	日本テレネット
12	日本コンピュータシステム
13	ライトスタッフ
14	ヒューマン
15	リバーヒルソフト
16	ナグザット
17	パック・イン・ビデオ
18	OTHER MAKERS
19	READER'S LAND
20	今だから言えるダライアス制作記
21	インフォスクラム
22	PC ENGINE DATA BANK
23	(COMICS) コズミック・ファンタジー
24	UL-TECH Wonder Land
25	新作発売カレンダー
26	(特別付録①) MONTHLY攻略大全
27	(特別付録②) 天外魔境II卍MARU 攻略&データ集 上巻

表2 雑誌名

No.	雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	週刊ファミコン通信
5	HIPPON SUPER
6	㊙スーパーファミコン
7	THE スーパーファミコン
8	ゲームボーイMagazine
9	ゲームボーイ
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep!メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	MSXマガジン
18	ゲーメスト
19	コロコロコミック
20	コミックボンボン
21	週刊少年ジャンプ
22	週刊少年サンデー
23	週刊少年マガジン
24	週刊少年チャンピオン
25	その他

表3 機種名

No.	機種名
1	ファミコン ツインファミコン ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PCエンジン PCエンジン コアグラフィックス PCエンジン コアグラフィックスII PCエンジン シャトル
4	PCエンジン スーパーグラフィックス
5	CD-ROM²システム
6	スーパーCD-ROM²
7	PCエンジンDUO
8	PCエンジンDUO用液晶モニター
9	PCエンジン LT
10	PCエンジン GT
11	スーパーシステムカード
12	MSX MSX2 MSX2+ MSXturboR
13	セガマスターシステム
14	MEGA DRIVE
15	PC-8801シリーズ
16	PC-9801シリーズ
17	X68000シリーズ
18	FM-TOWNS
19	ゲームボーイ
20	LYNX
21	ゲームギア
22	NEO-GEO
23	その他
24	何も持っていない
25	特に買いたくない

表4 ゲーム名

No.	ゲーム名
1	ああっ女神さまっ
2	R-TYPE Complete CD
3	IQ PANIC
4	悪魔狩り(仮称)
5	アドベンチャー オブ マミーヘッド
6	アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険
7	アルガノス
8	イースI・II
9	イースIII ワンダラーズフロムイース
10	イースIV
11	IT CAME FROM THE DESERT
12	1941―カウンターアタック―
13	ヴァリスIII
14	ヴァリスIV
15	WIZARDRY(仮称)
16	宇宙戦艦ヤマト
17	ULTRABOX 6号
18	うる星やつら STAY WITH YOU
19	エグザイル～時の狭間へ～
20	エグザイルII(仮称)
21	NHK大河ドラマ 太平記
22	F1 CIRCUS'91
23	F1 CIRCUS Special(仮称)
24	エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス
25	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵
26	改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス
27	カラーウォーズ
28	川のぬし釣り 自然派
29	ギャラクシーフォースII
30	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション
31	キャンペーン版 大戦略II
32	銀河お嬢様伝説 YUNA
33	クイズアベニュー2
34	クイズまるごとTHEワールド2 タイムマシンにおねがい!
35	クイズの星(仮称)
36	グラディウス
37	ゲイングランド
38	ゲート・オブ・サンダー
39	ゲンジ通信 あげだま
40	幻蒼大陸オーレリア
41	源平討魔伝 巻ノ弐
42	極楽! 中華大仙
43	コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ
44	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン
45	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ
46	GODS
47	ゴッド・パニック 至上最強軍団
48	コブラII 伝説の男
49	コラムス
50	コリューン
51	サークI・II(仮称)
52	サイキック・ストーム
53	サイバードッジ
54	サイバーナイト
55	サイレントメビウス
56	ザ・キックボクシング
57	ザ・デビスカップテニス
58	ザ・プロ野球SUPER
59	沙羅曼蛇
60	斬 ～陽炎の時代～
61	ジェノサイド(仮称)
62	シャーロック・ホームズの探偵講座
63	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
64	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/出動編
65	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/完結編
66	スーパーシュヴァルツシルト
67	スーパーシュヴァルツシルトII(仮称)
68	スーパースターソルジャー
69	スーパーダライアス
70	スーパーダライアスII(仮称)
71	SUPER桃太郎電鉄
72	SUPER桃太郎電鉄II
73	STARパロジャー
74	ストライダー飛竜
75	ストラテゴ
76	スプラッシュレイク
77	スプラッターハウス
78	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
79	スペースファンタジーゾーン
80	スライムワールド
81	ゼロウイング
82	ゼロヨンチャンプ
83	ゼロヨンチャンプII
84	ソーサリアン
85	太閤記
86	ダイノフォース
87	太平記
88	大魔界村
89	TATSUJIN
90	双截竜II(仮称)
91	ダライアス・プラス
92	ダンジョンマスター "セロンズ・クエスト"
93	チキチキボーイズ
94	ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ
95	チャンピオンレスラー
96	超時空要塞マクロス 2036
97	つっぱり大相撲
98	出たな!! ツインビー
99	テラクレスタII(仮称)
100	テラフォーミング
101	TVスポーツ・スペシャル
102	天外魔境II卍MARU
103	天使の詩
104	天地を喰らう
105	トイレキッズ
106	トップをねらえ! GUNBUSTER VOL.1
107	ドラえもん のび太のドラビアンナイト(Hu)
108	ドラえもん のび太のドラビアンナイト(CD)
109	どらごんEGG!
110	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
111	ドラゴンセイバー
112	ドラゴンナイトII
113	ドラゴンブリード
114	ドルアーガの塔
115	なりトレ ～ザ・スゴロク 92 ～
116	21エモン(仮称)
117	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編
118	熱血高校ドッジボール部CDサッカー編
119	パチ夫くん十番勝負
120	パチ夫くん幻の伝説
121	パチ夫くん幻の伝説2(仮称)
122	はなたーかだか!?
123	バニラシンドローム
124	BABEL
125	バリスティックス
126	パロディウスだ!
127	パワーリーグIV
128	PC原人2
129	PCココロン(仮称)
130	ピーターパックラット
131	秘宝伝説クリスの冒険
132	ヒューマンスポーツフェスティバル
133	ビルダーランド
134	ファージアスの邪皇帝
135	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT
136	50th
137	ふしぎの海のナディア
138	BURAI 八玉の勇士伝説
139	BURAI II(仮称)
140	ブランダーズ
141	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90
142	フォゴットンワールド
143	プリンス・オブ・ペルシャ
144	ブロウニング
145	プロ野球ワールドスタジアム'91
146	ヘルファイアー
147	ヘルファイアーS
148	HAWK F-123
149	ホームデータの囲碁(仮称)
150	ぽっぷ'nまじっく(仮称)
151	ボナンザブラザーズ
152	ポピュラス
153	ポピュラス ザ・プロミストランド
154	ホラーストーリー
155	麻雀覇王伝カイザーズクエスト
156	マーブルマッドネス
157	マイトアンドマジック
158	マインスウィーパー
159	マジカルチェイス
160	マジカルパズル・ポピルズ
161	魔笛伝説アストラリウス
162	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
163	ミズバク大冒険
164	未来少年コナン
165	夢幻戦士ヴァリス
166	盟約の定義
167	桃太郎伝説ターボ
168	桃太郎伝説II
169	モンスターメーカー 闇の竜騎士
170	山村美紗サスペンス 金盞花―京絵皿殺人事件―
171	ライザンバーII
172	ライザンバーIII
173	ライジング・サン
174	雷電
175	SUPER雷電
176	ラストハルマゲドン
177	ラストハルマゲドンII
178	ラプラスの魔
179	らんま½
180	らんま½ とらわれの花嫁
181	LOOM
182	レインボーアイランド
183	レディファントム
184	ロード・オブ・ウォーズ
185	ロードス島戦記
186	ワードナの森
187	ワールドカップ(サッカー編)(仮称)
188	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版(ゲーム名)○作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるケースとして、いくつか例を挙げておきますので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名を表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ!』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく違うものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

日本コンピュータシステム

ゼントラーディ軍との新たな戦いが始まる

超時空要塞マクロス 2036

TVアニメ版の『マクロス』は今から10年前に放映されたものだ。年内にはPCエンジン版とは異なる設定の、新作オリジナルビデオアニメのリリースが予定されおり、その人気は再燃し始めている。

CD
CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
4月3日発売予定
7200円(税別)
シューティング
コンティニュー

100%(2月13日現在)

ビジュアルシーン満載のストーリー重視シューティング

このゲームは基本的には横スクロールシューティングで進行し、ステージ間にビジュアルシーンが盛り込んである。最近ではこういった形式は決してめずらしいものではないが、このゲームのビジュアルシーンにはTVアニメ版『マクロス』の壮大なストーリーが生かされている。そこに登場するオリジナルキャラクタのデザインにも、原作と同じデザイナーを起用しており、このゲームの大きな魅力の一つとなっている。

戦闘中にセリフを話すキャラクタ

プレイヤーキャラクタのマリア♡

マクロスの手前にいるのは敵戦闘ポッド

操縦しているのはロットだ

新しい『マクロス』の中心人物

ビジュアルシーンで登場するキャラクタのデザインは、TVアニメと同じ美樹本晴彦が手掛けている。それによって原作の雰囲気を損なわないばかりでなく、より一層の魅力が引き出されている。

コミリア・マリア・ジーナス

プレイヤーが操る、このゲームの主人公。地球人の父とゼントラーディ人の母を持つ。地球統合軍のパイロット訓練生で、バルキリーVF－ISを操縦する。名パイロットだった両親の血を引き継ぎ、戦いのセンスは優れている。

ロット・シーン

マリアとペアを組む。すぐ調子にのるのが悪い癖だが、戦いの腕は確かで、バルキリーVF－IJを操縦する。ゲーム中シューティングシーンで直接登場することはないが、ビジュアルシーンでは重要な役割を演じることになる。

カムジン・クラヴシェラ

このゲームでは数少ないTVアニメからのキャラクタで、ゲームを通してマリアの宿敵となる。一艦隊の指揮官でありながら、自ら戦闘ポッドで出撃する。

TVアニメを見るように展開するシューティングシーン

このゲームはスーパーCD-ROM²でプレイすると、シューティングシーンの途中にキャラクタなどのビジュアルが割り込んできて、セリフをしゃべったりする。また、自機をロック・オンして攻撃してくる敵など、TVアニメ的な演出が盛り込まれているのだ。

割り込みはステージの初めや終わりなどに入ってくる

敵にロック・オンされてしまった

ロック・オンされたら最後、というわけではない。やられる前にやれ

プレゼントのお知らせ

日本コンピュータシステム提供のプレゼントのお知らせだ。
①『魔物ハンター妖子　魔界からの転校生』販促用ビデオ　5名
メサイヤグッズとして、
②販促用小冊子3冊セット　5名
③ハンカチ5色セット　5名
④ボールペン　8名
⑤蛍光ペン　15名
以上、ご希望の方はハガキに住所、氏名、欲しい物の番号と、本誌に関する意見や日本コンピュータシステムに対する要望などを添えて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN メサイヤプレゼント係まで。3月30日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。

自機バルキリーの形態は3種類

自機バルキリーは飛行形態のファイター、ガウォークと、ロボット形態のバトロイドの3つの形態に変形する。自分の意思で変形するのではなく、空を飛び突き進んでいくシーンではファイター、ボスとの対決ではバトロイドと、状況によって形態が決まっている。攻撃方法は形態により多少異なる。

ファイターでの戦闘が中心となる

飛行形態で突き進む

地上や宇宙空間などではファイター、敵の基地内など入り組んだ地形ではガウォークに変形する。攻撃方法はどちらの形態もまったく同じで、段階的にパワーアップするメインショットとミサイル、経験値を得ることによってより強力なものを選択、使用することができる特殊兵器がある。また、自機がやられてもパワーアップと経験値はそのまま持ち越される。

この形態でガンガン進んでいく

特殊兵器選択画面。14種類もある

特殊兵器は有効に使っていこう

攻撃方法はファイターと同じだ

ボスとの対決

ボスとの対決のときはバトロイド形態となる。自機にはダメージメーターがつき、ある程度の攻撃には耐えられるようになる。攻撃は連射式のメインショットのみに変わるが、飛行形態のときのパワーアップはそのまま継続される。

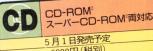
やはりこの形態が一番かっこいい

宿敵カムジンの戦闘ポッドと対決

ライトスタッフ

第2の地球を探す調査船団の見たものは？

テラフォーミング

このゲームのタイトルの『テラフォーミング』とは、「惑星を改造する」という意味。人口の爆発的増加に伴う諸問題を解消するために、人間の住めない惑星を住みやすいように改造して移住するという、実在の計画だ。

CD
CD-ROM²
スーパーCD-ROM²両対応
5月1日発売予定
6800円（税別）
シューティング
コンティニュー
80％（2月14日現在）

SF映画顔負けの世界観を持ったシューティング

イメージデザインの統一、練り込まれたシナリオなど、今までのシューティングとは一味違った方向性で作られた『テラフォーミング』。このゲームのグラフィック関係のデザインは、映画『ブレードランナー』などの美術デザインを手掛けたシド・ミードが担当している。ゲームシステム自体は比較的オーソドックスな作りとなっているが、その完成された世界観がこのゲームの魅力だろう。

遠い未来、地球は環境悪化により生物が住めない状態となり、人類はスペースコロニーでの生活を余儀なくされていた。そんなとき、「第2の地球」を探す旅に出ていた調査船団は、ある1つの惑星を発見したのだった…。

⬅シド・ミードの名は世界的に有名。本職は工業デザイナーだ

⬆巨大な鍾乳洞の中。光ゴケのような植物が、内部を照らし出している

⬆ち密に描かれた自機のデザインは、まるで設計図だ

➡灼熱の火山地帯。噴火すると画面がフラッシュする

特殊兵器と選択式オプション

自機は最高4段階までパワーアップするメインショットのほか、エネルギーをためて波動砲を撃つことができる。また、自機のスピードを変えるときに起こるバックファイアでも敵にダメージを与えることが可能。オプションは3種類あり、それぞれ最高4段階までパワーアップする。

特殊兵器

波動砲

いわゆるため撃ち。敵に与えるダメージは大

バックファイア

スピード変換でバックファイアを噴射する

オプション

ワイドショット

広範囲の敵にダメージを与えることができる

ホーミングバルカン

発射後敵を追尾する、いわゆる誘導ミサイル

レーザー

敵を貫通する。攻撃範囲がせまいのが難点

幾何学的イメージから生まれた幻想的なステージ

このゲームはまず最初に背景から作られた。シド・ミードがマッキントッシュ（米アップル社製）でイメージデザインを行い、それを撮り込みではなく手描きでていねいに入力していったのだ。

ATMOSPHERE 大気圏

ここは自機がマザーシップから発進し、最初に敵と遭遇するステージだ。背景は漆黒の宇宙空間から暗いブルーの空へと変化していく。そして成層圏を抜けた自機は徐々に高度を落とし、薄暗い雲海の中に入る。この雲海の層を抜けると、明るい青空が広がっている。

雲の質感がリアルだね

原画では、幾何学的な模様と青い空の美しい雲が絶妙にマッチしている

SEA OF TREES 樹海

木々がはるか高くそびえ、空も見えない樹海の中を進んでいくステージ。巨大な木々はまるで大理石のように硬く、カビのようなフワフワした植物がその根元に群生している。ここは生命の力強さとやさしさが感じられるステージだ。

樹海の上を飛行中

翼を広げて弾を放つボス

原画はゲーム画面とはかなり違った感じだが、生命の力強さは感じられる

PRIMITIVE PLATEAU 原始高原

背景の奥には小高い山や切り立った崖が連なっている。その向こうの青い空には、夏の入道雲を連想させる雲が浮かんでいる。地面にはいくつものクレーターのようなものが口を開き、それがまだ生まれて間もない原始的な惑星のような印象を受ける。

地面はクレーターだらけ

太古の地球をイメージさせる原画。ノシノシと恐竜が歩いていそうだね

ORBITAL SPACE 軌道宇宙

このステージは7〜8面の2面におよぶ。ここでは、それまで舞台だった惑星を飛び出し、その軌道上で迫りくる艦隊を迎撃する。今までの敵は惑星に生息する生物だったが、ここではシド・ミードお得意の機械的デザインの戦艦と戦うことになる。

人類の惑星侵略を防げ

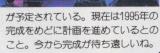
原画では大気に包まれた美しい惑星と無限に広がる大宇宙が描かれている

INNER EYES

テーマパーク構想

ゲームのみならず、コミック化などマルチメディアな展開を見せる『テラフォーミング』。ライトスタッフではその一環として、ライトスタッフのプロデュース&コーディネイトによる都市型テーマパークの建設を予定している。内装はゲームに引き続きシド・ミードが担当。まだ具体的な建設予定地は決定していないが、首都圏の数か所が候補に挙げられており、もっとも規模の大きい場合では2万5千坪（東京ドーム約４個分！）にもなるということだ。また、その中に組み込まれることが予定されている「バーチャル・リアリティ・シアター」は、同時に50名までが参加、体感することのできるアトラクション。体感シートに座りヘルメットをかぶると、目の前は戦闘機から見た風景となり、１つの画面で50名がそれぞれ自由に飛行、攻撃できるのだ。その他にも、ボイスナビゲーションシステムを使った追跡ゲームが予定されている。現在は1995年の完成をめどに計画を進めているとのこと。今から完成が待ち遠しいね。

「バーチャル・リアリティ・シアター」の想像図。早くやりたいのだ

ヒューマン

今再び、伝説の勇者が目覚めるときだ！

ファージアスの邪皇帝

「PCエンジンFAN」のライバル誌「㊙PCエンジン」に掲載されていたマンガと記事をゲーム化したもの。今回はビジュアルシーンを中心にお見せしながら、その基本システムを紹介しよう。

スーパーCD-ROM²専用

発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ

60%（2月18日現在）

伝説の勇者がドラマを創る荘厳な神話RPG！

神に創られし伝説の勇者ディメオラと巫女の血筋を引く少女アティマが、邪皇帝を倒すために仲間と共に冒険の旅に出るという定番のファンタジーロールプレイング。原作を知る知らないにかかわらず、誰にでも楽しめるようにストーリーはアレンジされている。つまりもう１つのファージアスの世界を描いたものだ。ビジュアルシーンはとても美しく、スムーズにアニメーションするので、目で見る楽しみも十分に期待できそう。

勇者の眠る石像の前にアティマが立っている…

全体的に明るい感じのフィールド

ビジュアルシーンもたっぷりあるのだ。まずはオープニングの中から

こいつが破壊神の申し子邪皇帝アーキーと、その娘エミタスアだぞ！　うん

原作のキャラクターもゲームに登場

原作のサイドストーリーということで、主人公ディメオラやヒロインのアティマなどの主要キャラクタのほとんどが、ゲーム用に新しく作られた。しかし原作コミックで主人公だった王女サテラや賞金稼ぎの2人組シド&カトゥンなどの原作キャラたちも物語を盛り上げる重要な役どころで登場することになった。原作を読んだことがある人やファンにとっては、これまで活字やマンガであったキャラクタたちが、動いたり話したりするのを見る楽しみもある。

ドラクエのスライムみたいな愛らしさのマテル。大事な仲間なの

愛らしい少年。この少年は物語にどのように関わってくるのだろう？

ディメオラ復活の儀式をするアティマ。いま目覚めのときがきたのだ

原作のコミックで主人公だったサテラ。コミック同様にかわいいねっ

一緒に冒険の旅に出る仲間。彼らが熱いドラマを繰り広げてくれるよ

ストーリーに合わせ必然的に作られたシステム！

フィールドは、ロールプレイングでは使用頻度の高い見下ろし型の『ドラクエ』タイプ。だが、ストーリー性を重要視したこのゲームでは、戦況をリアルタイムに伝えるナレーションを挿入するなど、随所にドラマの流れを切らさない配慮がうかがえるのだ。

便利なオートバトルを採用！

戦闘シーンでは、とても便利なオートバトルシステムを採用している。パーティのメンバーは個々にオートバトルにするか否かを設定できるので、プレイヤーにとってはキャラクタの能力を考えて思い通りに気軽に使うことができる。

フィールドを歩いていると、敵に遭うんだよねぇ…

これが戦闘シーンだ。しかしグロテスクな敵だ。ちょいと気持ち悪い

40種類以上ある特殊効果の中から1つ。うん！　かっこいいじゃんっ

ストーリー性を生かしたビジュアル

このゲームではストーリーを盛り上げるためのビジュアルが各イベントごとに用意されている。中には浮遊城が浮かぶシーンなどの迫力たっぷりのものまであり、まさに目の覚めるアニメーション!!

浮遊城が浮かび上がるシーンだね

なっ何と、浮遊城が浮かぶシーンがアニメーションで見れるなんて！

アフレコ終了！　主要キャラの声優紹介

去る1月31日、新宿の整音スタジオでアフレコの収録が行われた。雪が降っていたせいか、遅刻者が出たりと少々のアクシデントはあったが、無事終了。ほとんどがベテランの声優さんだったこともあり、和気あいあいのなごやかな収録風景だった。

素晴らしい演技をご披露してくださった声優の皆様

アティマ　本多知恵子

『赤い光弾ジリオン』のエイミ役や『キテレツ大百科』のヒロインみよ子役を演じている。かわいい声に定評があるベテランの声優さん

ディメオラ　速水　奨

『聖伝』の夜叉王役、『赤い光弾ジリオン』のリックス役を演じている。最近では、エクスカイザーというロボット役を演じる実力派

マテル　川村万梨阿

映画『ファイブスター・ストーリー』のラキシス役が代表作。他にも『機動戦士ガンダムＺＺ』など、数多くの作品に出演している

サッドネス　屋良　有作

大人気アニメ『ちびまる子ちゃん』でまる子の父ひろし役を演じている。洋画では、シュワルツェネッガーの吹き替えも担当している

INNER EYES

その他の新作状況！

今回紹介した『ファージアスの邪皇帝』以外にラインナップされているソフトについてお伝えしよう。まず、未だに根強い人気がある懐かしのアニメ『宇宙戦艦ヤマト』。このゲームの開発状況だが、だいたい50%ぐらいとのこと。ビジュアルはほぼ完成したのだが、システムのほうがまだまだ、といった感じになっている。しかしテレビシリーズの絵を忠実に再現しているあたり、力を入れているのがよくわかる。

そして『ラプラスの魔』だが、残念ながら開発状況にあまり進展はない。画面公開は、まだまだ先になる。

テレビを見事に再現しているビジュアルシーン

声はもちろん昔のままと、うれしいかぎりだね

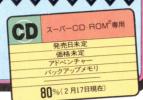
春休みイベントだぞ！

昨年末にクリスマスイベントを開催して好評を博したヒューマンが、この春休み、「ＳＦＣ東西チャンピオン決定戦」と銘打ったスーパーファミコンのゲーム大会を開催する。入場無料。●大阪　3月22日(日)⇨T・Bホール(地下鉄・長堀橋駅)●東京3月28日(土)⇨すみだリバーサイドホール(地下鉄・浅草駅)開催時間は両会場共に10時〜17時。問い合わせ☎0422(20)3725(平日のみ)。

リバーヒルソフト

「トップをねらえ！」がゲームに

トップをねらえ！ GUNBUSTER vol.1

アニメでは既におなじみの「トップをねらえ！」がデジタルコミックになって発売される。気になる画面を公開しよう。

原作重視のデジタルコミック

アニメでは既に人気の『トップをねらえ！』が、リバーヒルソフトからデジタルコミックとして発売されることになったのは知ってのとおり。今号でついに画面写真紹介できることになった。

ゲームの基はビデオ「トップをねらえ！～GUNBUSTER」で、ストーリーはオリジナルのおもしろさを強調するかたちにして変更は加えられていない。これならオリジナルビデオのファンでもイメージを損なわずに楽しめそう。

気になるグラフィック面ではオリジナルのものに加えて、新たに200枚のグラフィックを追加しているそうだ。

ゲーム自体はアドベンチャーの形態をとり物語をじっくり味わうことができるようになっている。

キリリと引き締まった口許がイカス。アニメと比較しても遜色なし

ゲーム画面は見てのとおりアドベンチャー。その難易度は？

胸元がまぶしいお姉さん。微笑んでいるが、コマンドには「怒鳴る」も

このウサン臭そうなロボットは果たして何か？ さらに右はしの「ストレス」とは一体何だろうか

キャラクタデザインは美樹本晴彦

キャラクタのデザインは、もちろん、「マクロス」のキャラクタデザインでも有名な美樹本晴彦がこのゲームでも担当している。当然といえば当然ではあるが、これでゲームへの移植に対するファンの心配は打ち消されるだろう。

これはオリジナルのアニメ画面

彼女が主人公のタカヤノリコだ

一日も早くこのイラストが動いて欲しいもの

これはノリコが沖縄女子宇宙高等学校で訓練を受けているイラストかな

INNER EYES

『BURAIⅡ（仮称）』ネタ

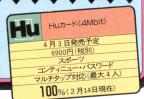
今回は『トップをねらえ！』とともに、読者の注目の作品である『BURAIⅡ（仮称）』の情報をリバーヒルソフトのレッツゴー1匹嬢（笑）に問い合わせてみた。

「みなさ～ん、いつもリバーヒルを応援してくれてアリガト！『BURAIⅡ（仮称）』も熱い期待に応えてバンバン制作進行中だよ。ストーリーもビジュアルも前作以上に奥が深くて絶対感動まちがいなし。このゲームの詳しい情報については、もうちっと待っててね」ということだ。バンバン制作進行中ということは次号あたりで画面が発表…できないかなあ？

ナグザット

新チームを加えHuカードで登場
熱血高校ドッジボール部 PCサッカー編

オープニングデモは簡略化されたが、他はCD版と変わりない出来ばえ。思わず興奮のサッカーゲーム、熱戦を戦い抜こう！

Hu
Huカード(4Mbit)
4月3日発売予定
6900円(税別)
スポーツ
コンティニュー・パスワード
マルチタップ対応(最大4人)
100%(2月14日現在)

気になるCD-ROM版との違いは？

スーパーCD-ROM²で先行してリリースされた『熱血高校ドッジボール部CDサッカー編』では、国内トーナメントを勝ち抜いたあとにワールドカップ戦が用意されていたが、Huカード版では省略されて、かわりにオリジナルの国内チームが1校追加された。ゲームシステムそのものはCD版と同じということだ。

対戦チームは13校に

全部で13校になった対戦チーム。どの高校も個性的なチームカラーを持っている。その各校ごとに違う必殺シュートをどう防ぐかが、試合の流れを左右するポイントの1つだ。ハーフタイムの過ごし方にもチームの特徴が出ているぞ。

6回戦で戦う江戸華高校

8回戦の恐山商業。ハチマキが幽霊スタイルになってるぞ！

11回戦で対戦する服部学園。忍者のようにボールを持ってジャンプ！

9回戦の山本興業。コワイ！

ハーフタイムは花札で勝負!?

国内最強チーム登場！

Huカード版だけに設定された13番目の対戦校。その名は種子島宇宙高校だ。このチームのゴールキーパーは必殺シュートを捕ることができ、攻撃する時もガンガン必殺シュートを打ってくる。まさに国内最強チームだ。

最強チーム種子島宇宙高校登場。科学者みたいだが、実力はスゴイ！

キラリと光る流星シュート！ ゴール前ではガンガン打ってくるのだ

ベストメンバーで戦え！

トーナメントモードでは、試合に勝ち進むとサッカー部の正選手が復帰して来る。さすがにレギュラーのレベルは高いので、ドッジボール部員とメンバーチェンジしていこう。得点を取るには、敵ゴール前でディフェンスの選手に負けないこと。素早くシュートだ！

ベストポジションを考えよう

INNER EYES
その他の新作

まず残念なお知らせをしなくてはならない。『ゼロウイング』のHuカード版が発売中止になってしまい、CD-ROM²版だけの発売となった。しかしCD版には業務用になかったオリジナルステージが追加されるとのことなので、シューティングファンは期待していいだろう。

ファミコン版からの移植となる『つっぱり大相撲』。完成までにはまだ時間がかかるが、操作方法などにオリジナルの要素も入るそうなので、こちらも楽しみだ。

最後にファン待望の『WIZARDRY(仮称)』。ユーザーの期待に応えられるよう開発努力中。

『ゼロウイング』。写真は開発中のもの

『つっぱり大相撲』。写真はファミコン版のもの

パック・イン・ビデオ

最新鋭戦闘機で敵軍を撃滅せよ

HAWK F-123

さまざまな趣向が凝らされた戦場で激戦を展開／　今回は「基本」「特殊」のアイテムの紹介と敵国侵入直前の2面までを解説する。

限界ギリギリで駆け抜けるシューティング！

このゲームは横スクロールシューティングゲームである。侵攻してきた敵軍を撃破し、敵領内に侵入し、敵基地を破壊するのが目標。ステージは全部で8面、砂漠あり雲下の戦いありで目で見ていても楽しい。持ち機は3機でスタート、5万点で1機追加される。

ザコも残機増加のためなるべく倒していこう

この様に画面いっぱいに敵が迫ってくる

アイテムを紹介

アイテムは基本・特殊の二種類に分けられる。基本はレベルアップも可能で、バルカン・レーザー・ファイアの攻撃系、オプション・ホーミング・ボム・反射ボムの攻撃補助系、スピードアップ・ダウンの増強系がある。ユニークなのは反射ボムで青い弾が壁に反射して敵を倒す。特殊は下を参照。

フィールド

バリアを張ってくれるので激戦区で使っていこう

ハードミサイル

強力極まりないミサイル。前面で大爆発する

拡散ミサイル

一番ハデなのがこれ。広範囲の敵を撃滅できるぞ

アステロイド

周りに機雷が出る。これに触れた敵は破壊される

1面から地獄だ

領空内に侵入しようとする敵飛行編隊の撃滅がステージの目的だ。1面だからと言ってなめてかかってはいけない。敵の動きは結構いやらしいし、出てくるアイテムは少ない。ボスは通常弾、ミサイル、バックファイア、と多彩な攻撃を誇る上、散弾の援護がある。

ヘリは追尾するので早めに潰そう

1面のボス

ボスは3機編隊の上、高い耐久度を持つのでボス戦を楽しめる

2面の非情な攻撃

灼熱の砂漠の面らしく攻撃は過烈を極める。特に中盤の雨のような絨毯爆撃は悲鳴をあげること必至。生き残るにはホーミングで身を守り、レーザーを確実にレベルアップして敵を早め早めに倒していくことだ。

レーザーを優先するべし

INNER EYES

「サーキットの狼」のビデオ

パック・イン・ビデオといえば社名からわかるようにビデオソフトも発売している。で、今回はそのビデオの話題を1つ。3月の27日に「サーキットの狼」の続編が発売される。第1作は1月に発売されている。この作品はコミックスで人気があったもの（現在は週刊プレイボーイにパートIIが連載中）を実写版としてビデオ化。

左が第1作で右が第2作。第1作は既に発売中で14,800円(税抜)

OTHER MAKERS

マイクロワールド

『ザ・キックボクシング』『ザ・デビスカップテニス』の発売日が共に4月1日に決定した。また、『ビルダーランド』は開発が順調に進んでいるようで、こちらは4月3日に発売されるとのこと。なお『スライムワールド』は4月上旬の発売予定が6月に延びてしまいそうだ。うーん残念。

主人公がトコトコ進む道はさまざまなトラップが。トラップをかわせ

これが全体のマップ。先は長い

頭を使って先へ先へ。パーツを利用だ

アイ・ジー・エス

『ブランダーズ』の画面写真を初公開。いよいよ次号ではシナリオ設定の詳細も含めて紹介できそう。映画『ロボコップ』と『ブレードランナー』を足して2で割ったようなサイバーパンク調のRPGに仕上がる予定ということだ。

これが敵のアニメーション・パターンになる

舞台となるブランダーズの町の全景。サイバーパンク調の近未来イメージがよく出ている

タイトー

まず『幻蒼大陸オーレリア』は開発がだいぶ進んでいるようで、間もなく新たな画面を公開できそうだ。『TATSUJIN』は、まだ発売日などは未定のまま。そして『アドベンチャー　オブ　マミーヘッド』は今のところ「?」。

早くあのハデな画面を拝みたいもの

アイレム

予定には上がっている『ドラゴンブリード』だが、今のところまったく未定の状態だ。その他のタイトルも上がっていない。一番の話題はレース活動かな?

アスミック

まだタイトルなどは未定だが、今年の夏ぐらいをメドにアドベンチャーゲームを予定しているそうだ。これがはっきり決定すればアスミックから久々にPCエンジンのゲームが発売されることになる。期待したいものだ。

インテック

『ザ・プロ野球SUPER』はかなり開発が進んでいたそうだがロッテの千葉移転の影響で手直しが必要となり、発売日に影響が出そう。『アルガノス』ともう1本のアクションゲームはまだ未定。

NHKエンタープライズ

『NHK大河ドラマ　太平記』の発売のあとはタイトルがあがっていない。ドラマの「太平記」がゲーム化されたのだから今年の「信長」もゲーム化してほしい読者もいるのでは? この際毎シリーズゲーム化してはどうだろうか。

角川メディア・オフィス

『サイレントメビウス』が唯一あがっているタイトルだが、まだまだ発売は先になりそうな雰囲気だ。読者の前人気も高く、期待度が高いだけに1日も早くその画面が見てみたいものである。

工画堂スタジオ

『スーパーシュヴァルツシルト』のPART2がラインナップされているが、いまのところ媒体、発売時期共に未定。画面写真の紹介はまだしばらく先になりそう。

コナミ

『出たな!! ツインビー』で一先ず予定ラインナップは消化。ファミコンの名物キャラの1人、ゴエモンが活躍するゲームが移植されるという噂もあるが…。

ココナッツジャパン

『パチ夫くん　十番勝負』を発売するとほっと一息といったところなのがココナッツジャパン。前号で紹介した『カラーウォーズ』が6月上旬に発売が延びそうだ。また『パチ夫くん幻の伝説2(仮称)』はまだまだ先の話とのこと。

サン電子

今のところ発表できるタイトルは前号でも紹介した『クイズの星(仮称)』のみ。根強い人気があるクイズものだが他社からも続々と発売されるだけに1日も早い発売が待たれるところ。

シュールド・ウェーブ

ファミコンでも発売されている『ココロン』のPCエンジン版『PCココロン(仮称)』は現在5月発売を目指して制作中、とのこと。主な違いはボディ・ウェポンに差をつけステージごとに向き・不向きがあるようになったそうだ。

日本物産

前号で紹介したHuカードの『テラクレスタII（仮称）』とCD-ROM²での『F1 CIRCUS Special（仮称）』はCSGで何かしらの情報を発表しそうな気配だ。近頃のF-1熱に乗って多くのレースゲームが発売される中、日本物産はF-1のチームをサポートするメーカーとして、その特色を生かしたレースゲームを期待したい。なお、日本物産がスポンサーになっているロータスの情報も紹介していく予定。

日本ファルコム

『イースIV』の発表と同時にPCエンジンへの正式参入を表明した同社。『イースIV』発売の前に1タイトル出すことだけはわかっているが、まだ正体不明。PCエンジンオリジナルというが、果たして何が飛び出すのだろうか？

日本電気ホームエレクトロニクス

『21エモン（仮称）』がラインナップされているが、Huカードになること以外はすべて未定。画面写真の公開までには、まだしばらく時間がかかりそうだ。と言うのもまだ企画段階だからだ。まあ、あわてて発売して中途半端なものになるよりジックリ作ってほしい。

テイチク

Huカードで発売が予定されている『ゴッド・パニック　至上最強軍団』は前号では今回画面写真が公開できるかも知れないことをお伝えしたが、残念ながらまだムリそうだ。CD-ROM²の『50th（フィフティーズ、と読む）』とともに4月ごろの発表になりそうな雰囲気である。ゲームの内容は『ゴッド～』がコミカルなシューティングゲームで『50th』が日本人の少年が主人公のアクションRPGとなっている。

テンゲン

『マーブルマッドネス』『ピーターパックラット』『マジカルパズル・ポピルズ』の3本がテンゲンのラインナップとしてあがっている。が、3本とも発売日・価格は未定のままだ。画面写真の方も新しいものはナシ。

ピーシーエム・コンプリート

『GODS』の発売は7月下旬になりそうだ。内容は、というとギリシャ神話のヘラクレス伝説がベースになっている。主人公が永遠の命を求め城をさまよって4体のボスと戦う、というもの。戦略が必要なアクションパズルゲームである。画面は来月紹介できそう。

ブレイン・グレイ

同社のラインナップは『ジェノサイド（仮称）』と『ラストハルマゲドンII』の2本があがっている。『ジェノサイド（仮称）』は前号で紹介したが、『ラストハルマゲドンII』はまだまだ…。

ホームデータ

以前からタイトルがあがっていた『ホームデータの囲碁（仮称）』だが、現在企画を練り直しているそうで、Huカードで発売されるだろう、とのこと。囲碁のような渋いゲームも早く必要なのでは？

マイクロキャビン

『キャンペーン版 大戦略II』を発売すると今のところ次のタイトルはあがってきていない。ちなみに発売日が4月下旬と、またもや延期。価格は7800円（税別）だ。

メディアリング

現在『ワールドカップ（サッカー編）（仮称）』と『ゼロヨンチャンプII』があがっている。『ゼロヨンチャンプII』はCD-ROMになりシナリオが4倍、登場車数が2倍で実名を使うという。

UPL

『麻雀覇王伝カイザーズクエスト』が本誌の前日2月28日に発売されると、ひとまず同社のラインナップはなくなってしまうが、実際には次の企画が動き出しているとか。果たして何が出てくるか？

ユニポスト

現在はシューティングゲームの『ダイノフォース』に全力投球といった感じのユニポスト。発売は今のところ春から夏にかけてになりそうだ。

SUPER OTHER MAKERS

今月の時点でソフトの発売予定がないメーカーはアイマックス・エイコム・クリーム・サリオ・システムソフト・T．S．S．・トンキンハウス・パルソフト・ビデオシステム・フェイスとなっている。これらのメーカーの中には外注として他社のゲームを作っているところ、最近ゲームを発売したばかりで次の作品はまだ企画段階のところ、そして実は開発中だがまだ発表できないメーカーなどがあるのも事実。これらのメーカーは近いうちに新作の期待が持てるわけだが、ゲーム関係の担当者が1人もいない、という事実上の撤退状態にあるメーカーとなると、また話は別になるのだ…シクシク。

INNER EYES

アイレムの話題2つ

あの国際的にも有名な「鈴鹿8時間耐久レース」だけでなく、全日本のTT-F1クラスにエントリーして熱い走りを見せてくれているチーム・アイレム。今年ももちろん参戦することが決定している。気になる今年のチーム体制は、チームの1年目から参加している中川勝也選手と新たに参加が決定した中井直道選手の2人。マシンは2台ともホンダのRC30。プライベートのマシンでは最良だ。レース日程は右上の表を見てほしい。そしてみんなでチームを応援にいこう！

月　日	レース	サーキット
3／8	鈴鹿2＆4	鈴　鹿
4／26	全日本第3戦	菅　生
5／17	全日本第4戦	鈴　鹿
6／21	全日本第6戦	鈴　鹿
7／26	鈴鹿8時間耐久	鈴　鹿
9／13	全日本第9戦	鈴　鹿
10／11	全日本第11戦	菅　生

※レースの日付はすべて決勝日です

次はアイレムファンクラブの話題だ。今アイレムでは、ファンクラブの会員を募集している。このアイレムファンクラブは1年半ほど前から活動しており、2カ月おきに会誌「ドラゴンフライ」と会報「アイレムパーティーニュース」を発行、ゲームの開発秘話やマル秘情報を掲載して好評を博している。さらに会員だけのイベントも計画中とのことだ。応募方法は郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号、そして「入会希望」と明記の上、〒550 大阪市西区西本町1—11—9岡本興産ビル　アイレム（株）アイレムパーティー係まで。メッセージも書きそえてみては。

去年の鈴鹿8時間耐久レースマシン。あの感動が今年もまた味わえる

CD版『沙羅曼蛇』？

ファン待望のCD版『沙羅曼蛇』が発売決定！　といっても、これは音楽CDの話。『沙羅曼蛇～Again～』のタイトルで3月25日にキングレコードからリリース（税込2500円）される。アーケード版『沙羅曼蛇』の10曲のほか、同『ライフフォース』3曲など計31曲入りの豪華盤。

これはファン必聴アイテムだ！

超兵器「ストームブリンガー」。その戦闘機は生きている。

グロテスクな敵生物との壮絶なバトル、
究極のイマジネーションが創りだす多彩な攻撃。
未来型シューティング。

SUPER CD-ROM²
シューティングゲーム

3月19日(木)
発売

［サイキックストーム］

PSYCHIC STORM

レーザーソフト

〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575 発売元 株式会社日本テレネット

我が道に敵なし!!!
戦国卍丸
年令：十五才 血液型：A型 身長：一六二cm
主人公!!手に負えないガキ大将だがジパングを救うため立ち上がる!!
絹
年令：十四才 血液型：AB型 身長：一五三・五cm
卍丸たちの命運を握る謎の美少女!!
果たして悲しげな瞳に映るものは!?
巨犬シロ
絹と共に生まれ育った。
鋭い牙で巨悪をかみ殺す強い味方だ!!
カブキ団十郎
年令：十九才 血液型：B型 身長：一七六cm
派手好き!!女好き!!軽い性格!!
ただ一筋に目立つためだけに戦う!!
極楽太郎
年令：一〇二四才（うち九九二年は牢の中）
血液型：O型 身長：二〇八cm
怪力は山をも砕き、口からは炎を吐き出す!!
大飯食らいの豪傑野郎!!
SUPER CD·ROM² SYSTEM
発売記念大プレゼント!!
カラクリ兵ガレージ・キットを200名様に!!
応募方法は次のとおり。ハガキに君の"名前・住所・電話番号・学年と年令・よく読んでいる雑誌名・ひと言"を書いて、次の宛て先までどしどし送ってくれ！抽選で200名に、このカラクリ兵・豪華ガレージキットが当たるぞ！
●宛て先／〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル ㈱ハドソン「天外魔境II」発売記念プレゼント係
●締切り／平成4年3月31日消印有効
●当選者の発表は発送にかえさせていただきます。
写真は、着色例です。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

楽しくてちょっとアブナイ…、ワクワク度100%のシューティング・ゲームの登場!! 大介&花子が、ウンピ大王率いる臭〜い奴らを相手に熱い戦いを展開。2人同時プレイで、泣くも、笑うも2人仲良く味わおう!!

3月6日発売!!

価格6,900円(税別)

株式会社 メディアリング
〒104 東京都中央区銀座5-13-12 サンビル6F 三菱樹脂株式会社内
TEL.03-3215-0877 FAX.03-3248-0614

メディアリンリンサービス
TEL.03-3589-6033

世界中で最もすごいキックボクサーの
パンチ、キックそしてファイト。
その圧倒的なパワーをもったリアリティを
再現するために、チャンピオンのパフォー
マンスのデジタイズに2年もの歳月をかけ
た本格的ゲーム。

LORICIEL

The KICK BOXING

ザ・キックボクシング

SUPER CD·ROM² SYSTEM

Violently

激しく！

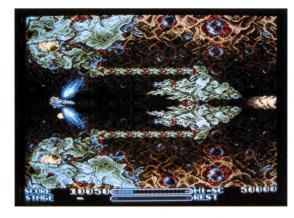
マイクロワールド

〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

NEXT GAME▶ ［ビルダーランド］

DATA WEST

その美しいグラフィック、サウンド、オーバーブーストをはじめとした斬新なゲームシステムが大好評だった前作、「RAYXANBER II」をスーパーCD-ROM²専用にパワーアップ。その名も「RAYXANBERIII」。
グラフィックやサウンドのパワーアップはもちろん、新たに搭載された「雷斬牙(ライザンバー)システム」による多弾頭ホーミングミサイル、より破壊力を増強した3種類のバックアップユニットなど、ゲームシステムもさらに充実。また、腕に自信があるプレイヤーには「マニアック」、爽快なプレイを楽しみたいプレイヤーには「ノーマル」の2種類の難易度を設定する事も可能となった。
──「3度目の挑戦(チャレンジ)」是非、受けてもらいたい。

3度目の挑戦(チャレンジ)。

ライザンバーIII
4月24日発売

※画面写真はすべて開発中のものです。

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 **データウエスト株式会社**

戦略の舞台

新たなるStrategic Stageへ。

シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION 大戦略II

ILLUSTRATION by MASAMI ONISHI

※画面写真は開発中のものです。

"キャンペーン版 大戦略II"その名の通り今回はキャンペーンモードを採用！

キャンペーンモードとは、8ステージにもなるマップを次々に連続制覇し、最終マップにある敵の本拠地に挑むというダイナミックなゲームです。
生き残った部隊や軍事費は、もちろん次のステージに引き継ぐことができます。
また、通常のソロマップモードとは別に、新しくストーリーに合わせて設定されたビジュアルシーンはゲームを最高に盛り上げます。
ソロマップ数自体も本来パソコン版に収録されている20本に加え、マップコレクションの20本を合わせたなんと合計40本の大容量！
洗練されたリアルファイト戦闘シーンや、迫力のCDサウンドで、今まで以上に充実した『キャンペーン版 大戦略II』for PCエンジン。どうぞご期待ください。

★ユニットは空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場！ ★新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場！ ★地形には港を追加！ ★ほぼ全ての航空機が武器交換可能！ ★熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制の『イニシアティブ制』を導入。 ★新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。 ★ゲーム開始前に最大3ヶ国で同盟関係の設定可能。

今春発売予定

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

Victor

ROM ROM

REAL-TIME SIMULATION GAME

Rising Sun
ライジング・サン

野望が渦巻く!

貴族の世か、武士の時代か!
源氏と平家の時代を賭けた攻防が始まる…。

平安時代末期、武士の勢力の台頭を背景にした源氏と平家の一大叙事史。清盛が義経が頼朝がそれぞれの野望を胸に展開するリアルタイム・シミュレーション・ゲーム。変化のあるアクション画面と感動のアニメーションは必見。

3月13日
発売予定
¥7,800
(税別)

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. © 1992 NEC TECHNOLOGIES, INC.

PC Engine

SHADOW OF THE BEAST
シャドー・オブ・ザ・ビースト
魔性の掟

なにもかもが超絶!

獣でもない。人間でもない。悲しきラプソディーがきこえる…

邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、
人間の姿に戻るために立ち上がった。
待ち受ける様々の罠とモンスター。
広大な舞台に繰り広げられる壮絶なアクション・ゲーム。

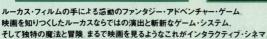
SUPER CD-ROM² SYSTEM

TM & © 1992 PSYGNOSIS LIMITED. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

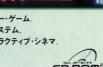
PSYGNOSIS

3月27日
発売予定
¥7,200 (税別)
メガ・ドライブでも近日発売

迫り来る絶望と悲しみ……
運命の子の遥かなる旅が今、始まる。

ルーカス・フィルムの手による感動のファンタジー・アドベンチャー・ゲーム。
映画を知りつくしたルーカスならではの演出と斬新なゲーム・システム、
そして独特の魔法と冒険。まるで映画を見るようなこれがインタラクティブ・シネマ。

TM & © 1992 LucasArts Entertainment Company.
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

今春発売予定 価格未定

SUPER CD-ROM² SYSTEM

目覚めよ、ソーサリアン達!
幾多の邪悪に立ち向かえ!

ソーサリアン
SORCERIAN

10のシナリオが楽しめる前人未到のアクションRPG。
プレイヤーに許された大幅な選択や人生を感じさせる
登場人物など今までの常識を破った大作。

© 1987 1992 日本ファルコム
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

SUPER CD-ROM² SYSTEM

今春発売予定 価格未定

Falcom

緊急報告!!

SUPER CD-ROM² SYSTEM

リアルタイムRPGで世界を興奮させたあの「ダンジョン・マスター」が全く新しいオリジナル・シナリオでPCエンジン・スーパーCD-ROM²にて発売決定!

ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト

© 1992 SOFTWARE HEAVEN INC. FTL GAMES. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

T O K U M A
FANCY GOODS
ジグソーパズル

コタツと、みかんと、ジグソーパズル!!

60Pieces
各¥800
パズルサイズ:250㎜×350㎜

となりのトトロ「ごちそう」

となりのトトロ「小さな贈り物」

魔女の宅急便「GO!GO!キーキ」

魔女の宅急便「コリコの繁華街」

300Pieces
各¥1,400
パズルサイズ:260㎜×380㎜

となりのトトロ「メイとトトロのしっぽ」

となりのトトロ「とうもろこしメイちゃん」

魔女の宅急便「ジジの子供」

天空の城ラピュタ「飛行石」

500Pieces
各¥2,000
パズルサイズ:360㎜×490㎜

魔女の宅急便「コリコの町中」

1000Pieces
各¥3,000
パズルサイズ:490㎜×720㎜

魔女の宅急便「フィナーレ」

LAPUTA

SLAGG'S RAVINE

天空の城ラピュタ「スラッグ渓谷」

'92 1/1発売
VHS TKVO-60305
βII TKUO-60306
税込¥12,800 税抜¥12,427
LD '92 1/25発売
LD TKLO-50058
税込¥9,800 税抜¥9,515
ただいま
絶賛発売中
先着3万名様に
特製「おもひでフォトスタンド」を
プレゼント!
'91年超ヒット劇場用アニメーション
おもひでぽろぽろ
「魔女の宅急便」の
宮崎 駿プロデュース
「火垂るの墓」の
高畑 勲監督作品
●発売元/徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
●販売元/徳間コミュニケーションズ
☎03(3591)9163
©岡本螢・刀根夕子・TNHG/1991

熱いハートのゲーム野郎にスーパーメガドライブ専門誌
メガドライブFAN
巻頭特報!!
サンダーフォースⅣ
THUNDER FORCEⅣ
（仮称）
超人気シューティングシリーズの新作がついに始動!! 本誌取材班はその全貌をさぐるため、九州のテクノソフトを直撃取材!! 超最新情報を徹底レポートするぞ!!
※画面は開発中のものです。
まだまだ寒い日が続くけど、これ
★スーパー新作情報
大航海時代
魔法の少女シルキーリップ
コズミック・ファンタジーStories
A列車で行こうMD/ピットファイター/グランドスラム
シャドー・オブ・ザ・ビースト/スライムワールド/ART ALIVE
アイル・ロード/デスブリンガー/サンダープロレス列伝 ほか
©TECHNO SOFT・GAME ARTS/STUDIO ALEX・SEGA

超高性能なCD－ROMマシン、MEGA－CD。そのスーパーハードに載るスーパーソフト４本を開発者に取材!! ゲーム内容から発売日まで、そのすべてが明らかになる!?

スクープ1 LUNAR

スクープ2 電忍アレスタ

スクープ3 聖魔伝説3×3EYES

スクープ4 ダークウィザード

でHOTな毎日がすごせるよ!!

★3大連載ゲームコミック

シャイニング＆ザ・ダクネス外伝
ドゥーム・ブレイド　作画/玉木美孝

アーリエル　作画/九月姫

ゆみみみっくす　作画/竹本泉

ATTACK SPECIAL

シャイニング・フォース ～神々の遺産～ 完全攻略ガイド

シミュレーションとRPGのよいところばかりを集めた（!?）ような斬新なRPG大作をマップとデータで完ペキ攻略!!

4月号　3月7日発売

490円（税込）

徳間書店

ウルテク UL-TECH wander·land

人生には別れがある。別れがあるからこそ出会いがある。みんなとゲームとの出会いを演出するこのコーナー。

ウルテクのランク
- 5 ●最高のウルテクは5つ星
- 4 ●結構すごいなってものに
- 3 ●がんばってるウルテクに
- 2 ●ごく普通のウルテクです
- 1 ●みんなが気づくウルテク

パワーアップコマンド発見 5

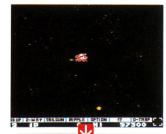
●パロディウスだ! 大阪府 ガラナチョコ

ゲーム中に右のコマンドを入力すると、自機にシールドやオプションが付く。ただし、ゲームの難易度によりコマンドの使用回数に制限がある。EASYモードだと無制限。NORMALモードだとスタート時点で1回、以後ボスを倒すごとに1回増える。HARDモードだと1回も使えない。

↑ゲームを始めたらどこでもいいから、下のコマンドを入力しよう

ラン、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰ、ランの順に押す

↑オプション、ミサイル、シールドが付くぞ

↑NORMALだとボスを倒すごとに1回しか使えない

↑HARDだと1回もこのコマンドが使えない。超キビシー

コンティニュー増加 3

●パロディウスだ! 宮城県 赤い柔道着

このゲームでは、普通はクレジットが4しかない。しかし、この数を最大9まで増やせるウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面でⅠをとにかく連打するだけ。すると10回連打するごとにクレジットが1ずつ増える。ただし、このウルテクは、103ページの「残機が29機になる」のウルテクと併用はできないので、自分の好みに応じてどちらかを選ぼう。

↓この画面でⅠを連打するのだ

Ⅰを連打する

↑クレジットが最大9まで増えるのだ

↑行け行けペン太郎。しかし、前途はきびしい

↑クソッ、ゲームオーバーになってしまった

↑まだまだ続けられる

イラスト/カジワラタケシ

残機が29機になる

●パロディウスだ！

東京都 コロンピア

『グラディウス』にもあった残機を29機にできるウルテクが、このゲームにも発見された。

やり方は、タイトル画面で左を押しながらⅡを3回押すだけ。そして、普通どおりにゲームを始めれば、通常なら2機の残機が29機になっている。

○この画面で下のコマンドを入力しよう

左を押しながらⅡを3回押す

○ゲームをスタートしよう

○残機が29機になる。これでエンディングも簡単に見られるだろう

有力大名が消える

●斬～陽炎の時代～

石川県 石井肇

このゲームでは、プレイヤーが使用する大名を、数名の有力大名から選べるが、選んだ以外の有力大名を消すウルテクが発見された。

やり方は、まず難易度を適当に決め、どのシナリオでもいいから人数選択の画面にする。そして、Ⅱ、セレクト、上を同時に押そう。あとは適当に人数と大名を選ぶ。すると選ばなかった有力大名がその領土から消えてしまう。

○シナリオはどれでもいい

○人数を決める前に下のコマンドを入力しよう

Ⅱ、セレクト、上を同時に押す

○プレイヤーの大名は残るが、ほかの大名は…

○有力大名が消えてしまう

○しかし、それ以外は残っている

戦国自衛隊発見

●斬～陽炎の時代～

愛媛県 なまものひきさし

まず、シナリオ七を選ぶ。そして、足利義輝以外の大名を選ぶ。ゲームが始まったら、武将調略で足利義輝配下の足利義昭にカーソルを合わせる。ここで下を押しながらⅠを押して調略する。調略に成功すると足利義昭ではなく、戦闘力15の戦国自衛隊という武将を配下にできる。武将調略ができない場合は金の続くかぎり、調略のコマンドを繰り返そう。

○難易度を決め、シナリオ七を選ぼう

○そして、武将調略をするのだ

○ターゲットは足利義輝配下の足利義昭だ

○この画面で下のコマンドを入力するように

下を押しながらⅠを押す

○失敗しても何度もやると必ず調略できる

○これが戦国自衛隊の能力だ。戦闘力が特に高い

女風呂発見

●SUPER桃太郎電鉄Ⅱ

徳島県 前田耕姿

『桃太郎』シリーズ恒例の女風呂が、このゲームにも発見された。

この女風呂を見るには、ゲーム中に、北海道のニセコの下の温泉を地域データのカーソルで調べるだけだ。すると、女の子のあられもない姿を見ることができるよ。

○まず地域データのカーソルを出す。そして…

○ニセコの下の温泉マークを、地域データのカーソルで調べよう

○これはファンにはこたえられませんな～。くっくっ…

ビジュアルデバッグ発見

●エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス　大阪府 小嶋剛

このゲームに、ビジュアルデバッグのウルテクが見つかった。

やり方は、著作権の表示画面で左下、セレクト、①、Ⅱを同時に押すだけ。しかし、この画面は出ている時間が短く、タイミングがシビアなので、できない場合は何度も試してみよう。

この画面で下のコマンドを入力する

左下、セレクト、①、Ⅱを同時に押す

44ものビジュアルが見ほうだい

エンディングも見れるぞ

スタッフロール発見

●SUPER桃太郎電鉄Ⅱ　千葉県 山田章司

普通なら、30年以上プレイしないと見ることができないスタッフロールを、簡単に見られるウルテクが発見された。

やり方は、まず「いつもの」を選んでプレイヤーの人数を「ふたり」にする。そしてプレイヤーの名前を「すたっふ」と「ろーる」にしてゲームを始めるだけだ。

まず、この画面では「いつもの」を選ぼう

プレイヤーの人数は「ふたり」だ

名前をこのように入力する

すると、30年以上プレイしないと出ないメッセージが出る

開発スタッフの名前が苦もなく見られるわけだ

プレイヤー数が増える

●忍者龍剣伝　神奈川県 飯島裕二

このゲームのプレイヤー数を、6に増やすウルテクが見つかった。

やり方は、電源を入れ写真Aの画面を出す。この画面でランを押して、タイトル画面を出す。そこで下、①を同時に押し続けると、メーカー名の部分が青くなる。これでスタートすれば、プレイヤー数が3から6に増えている。

写真A。電源を入れるとこの画面になる。

ランを押す

タイトル画面で左のコマンドを入力する

下、①を同時に押し続ける

すると、メーカー名が白から青に変わる。ゲームを始めると…

3から6にプレイヤー数が増えている

ケアルのレベルが99に

●天使の詩　大分県 プロスト

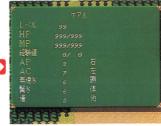
ケアルのレベルが、最初から99になるウルテクが見つかった。

やり方は、まずマルチタップにパッドを2つ接続し、タイトル画面で1Pパッドのランを押す。そして、すぐに2Pパッドの上、①、Ⅱを押し続ける。すると、ケアルのレベルが99でゲームが始まる。

タイトル画面で下のコマンドを入力しよう

1Pパッドのランを押し、2Pパッドの上、①、Ⅱを押し続ける

いきなり、ロスコモン村から始まってしまう

レベルが最大値になる。しかし落とし穴が…

これ以上成長しなくなる。トホホ

縦画面モード発見

●ドラゴンセイバー

富山県
皇帝ベルド

このゲームを、アーケード版のようにスマートな縦画面モードで遊べるウルテクが発見された。

やり方は、タイトル画面で30回リセットするだけだ。これで、いつもとは一味違った雰囲気のプレイができる。

●タイトル画面で下のコマンドを入力

30回リセットをする

●すると、タイトル画面が縦長になる

●ドラゴンもスマートになる

1人で2Pができる

●ドラゴンセイバー

群馬県
川島正義

このゲームはマルチタップを接続しないと2Pで遊べない。しかし、1Pでも2匹のドラゴンが操れるウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面でセレクトとランを同時に押し、2PLAYERSを選ぶだけだ。これで強力な攻撃も可能になるぞ。

●タイトル画面で下のコマンドを入力する

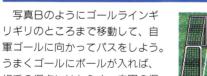
セレクト、ランを同時に押す

●すると、1つのパッドで2Pができるぞ

●これで強力な攻撃ができる

自殺点で点数が取れる

●熱血高校ドッジボール部CDサッカー編

東京都
山崎拓也

写真Bのようにゴールラインギリギリのところまで移動して、自軍ゴールに向かってパスをしよう。うまくゴールにボールが入れば、相手の得点にはならず、自軍の得点になるぞ。しかし、このウルテクはVSモードだと1P側でしかできないので注意しよう。

●写真B。この位置でパスだ

残機のストックをもらう

●沙羅曼蛇

島根県
多々納 政二

まず、2Pでゲームを始める。片方がゲームオーバーになったときに、ミスしたプレイヤーがⅠ、Ⅱを同時に押す。するとミスしなかったプレイヤーの残機が1つ減る代わりに、ミスしたプレイヤーの自機が復活する。

●2Pでゲームを始める

Ⅰ、Ⅱを同時に押す

●1Pの残機が1つ減った

●ゲームオーバーになったらすかさずコマンドを入力しよう

デモで操作ができる

●沙羅曼蛇

愛知県
市原洋一

このゲームのデモ画面で、2Pの自機を自由に操るウルテクだ。

やり方は、まずマルチタップにパッドを2つ接続する。そして、タイトル画面で2PLAYERSにカーソルを合わせ、デモ画面まで待つ。デモが始まったら2PパッドのⅠ、Ⅱを同時に押そう。すると2Pの自機、ロードブリティッシュ号が突然出現して、自由に操ることができる。

●まず2Pを選ぼう

●2P側でコマンドを入力

Ⅰ、Ⅱを同時に押す

●アイテムを横取りできたりする

●さらに普通のデモで…

●デモ中にⅠ、Ⅱを同時に押しても、2Pの自機の参戦が可能だ。好きなようにプレイしよう。

設定が変えられる

●太平記　東京都 セバスチャン

このゲームで、自軍や敵軍の設定を変えることができるウルテクが見つかった。

やり方は、まず将軍を決める。将軍ごとのデモが始まったら、それぞれ次の4つのやりたい設定のコマンドをマップ画面が出るまで押し続けるだけだ。選べる設定は、「1344年からゲームスタート」「自軍の将軍の統率力が50」「敵の将軍の統率力が1」「全国の兵士数が減る」の4つだ。

将軍を決めたあとのデモ画面で入力しよう

選びたい設定のコマンドをマップ画面まで入力し続ける

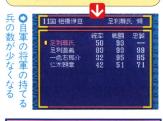
1344年からゲームスタート

上、ランを同時に押し続ける

短い年数で統一しなければならない

自軍の将軍の統率力が50

左、ランを同時に押し続ける

自軍の将軍の持てる兵の数が少なくなる

敵の将軍の統率力が1

下、ランを同時に押し続ける

敵の将軍をたやすく討ち取れるようになる

全国の兵士数が減る

右、ランを同時に押し続ける

全国の兵士数がガタ減りになる

体当たりでボスを破壊?

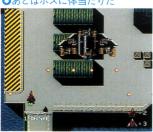
●雷 電　東京都 ボディプレス

このゲームの2面のボスを、簡単に破壊できることがわかった。

ボスとの戦いになったら、敵が4方向弾を撃ってくるまで攻撃する。あとは、自機をボスに体当たりさせれば破壊できる。しかし、この方法でボスを破壊しても、もう一度同じボスが出現するので先のステージには進めない。

あとはボスに体当たりだ

いきなりエンディング

●太平記　新潟県 ポン

ゲームが始まったら将軍などを適当に決めて、お姫様が出てくる画面で上を押し続けよう。すると、いきなりエンディングが見られるようになる。

苦もなくエンディングだ

操作する将軍を決めると、お姫様が出てくるこの画面になる

上を押し続ける

サウンドルーム発見

●太平記　山梨県 クロマニヨン

ゲームが始まったら将軍を決める画面で、右、Ⅰ、ランを同時に押す。すると、画面が切り替わってサウンドルームになる。

好きなサウンドを聴こう

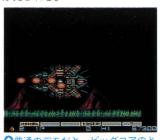
この画面で下のコマンドを入力しよう

右、Ⅰ、ランを同時に押し続ける

違うデモが見られる

●グラディウス　愛知県 鶴田和仁

普通のデモと違うデモが見られるウルテクが見つかった。

普通のデモだとステージ1のボスに自機が体当たりして終わる。しかし、電源を入れてからⅠをずっと押し続けると、ステージ1の序盤で自機がやられてしまうデモが見られる。

普通のデモだと、ビッグコアのところでやられる

電源を入れたら下のコマンドを入力する

Ⅰを押し続ける

デモの最初の方でやられる

面セレクト発見

●ドラえもんのび太のドラビアンナイト　宮崎県　土持朋邦

タイトル画面で、上、Ⅰ、Ⅱ、下、Ⅱ、Ⅰ、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す。すると面セレクトができるようになる。方向キーでこの数字を変えれば好きな面が遊べる。

○タイトル画面で下のコマンドを入力するのだ

上、Ⅰ、Ⅱ、下、Ⅱ、Ⅰ、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す

○画面左上に数字が出る。この数字を変えて面を選ぶ

お金をいっぱい持ってスタート

●マジカルチェイス　香川県　ジム・フェルプス

このゲームのモードセレクト画面で、左、下、右、上と押してから、セレクトを3回、左、右、Ⅰの順に押してからゲームを始める。すると、所持金が65535の状態でスタートする。

○モードセレクト画面で下のコマンドを入力

左、下、右、上と押してから、セレクトを3回、左、右、Ⅰの順に押す

○大金があれば、初めから強い武器が買える

サウンドルーム発見

●ファイティングラン　石川県　ホーキング

まず電源を入れ、メーカーのロゴ画面で、左、Ⅱを押し続ける。すると、タイトル画面になるが、ここで押しているボタンを離さずにⅠを押すと、サウンドルームの画面になる。

○電源を入れたら下のコマンドを入力する

左、Ⅱを押し続ける

○するとタイトル画面になる。また入力だ

Ⅰを押す

○イカしたサウンドが聴けちゃう

サウンドテスト発見

●マジカルチェイス　岩手県　スターマン

このゲームに、サウンドテストのウルテクが見つかった。

やり方は、まずモードセレクトの画面にする。そして、左、下、右、上と押してから、セレクトを3回、左、右、Ⅱの順に押すと、サウンドテストの画面になる。

○下のコマンドを入力する

左、下、右、上と押してから、セレクトを3回、左、右、Ⅱの順に押す

○気に入った音楽を聴こう

UL-TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストを見て、その書式にしたがって応募してください。しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼 採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼はランクによって、2000円〜10000円になります。ウルテクを見つけたら、どんどん応募してくださいね。

ランク	謝礼
5	金10000円
4	金 8000円
3	金 6000円
2	金 4000円
1	金 2000円

FAXでも応募できます

あて先　〒980 仙台市青葉区二日町6-7　TIM PC Engine FAN編集部　ウルテク係

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号 022(213)7535

CALENDAR

新作発売

3月 MARCH

日	タイトル
6日	■トイレキッズ ★メディアリング／6900円
6日	○山村美紗サスペンス 金盞花―京絵皿殺人事件― ★ナグザット／7200円
13日	■極楽／ 中華大仙 ★タイトー／6800円
19日	○サイキック・ストーム ★日本テレネット／6980円
13日	■パチ夫くん十番勝負 ★ココナッツジャパン／7900円
13日	○HAWK F-123 ★パック・イン・ビデオ／6800円
13日	●魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 ★日本コンピュータシステム／6800円
13日	●ライジング・サン ★ビクター音楽産業／7800円
19日	○夢幻戦士ヴァリス ★日本テレネット／6980円
20日	●マインスウィーパー ★パック・イン・ビデオ／6200円
26日	○天外魔境II卍MARU ★ハドソン／7800円
27日	●川のぬし釣り 自然派 ★パック・イン・ビデオ／6900円
27日	◐クイズまるごとTHEワールド2 タイムマシンにおねがい！ ★アトラス／6800円
27日	○シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟 ★ビクター音楽産業／7200円
27日	○BABEL ★日本テレネット／6980円
27日	○フォゴットンワールド ★NECアベニュー／7980円

4月 APRIL

日	タイトル
1日	○ザ・キックボクシング ★マイクロワールド／6800円
1日	○ザ・デビスカップテニス ★マイクロワールド／6800円
2日	○SUPER雷電 ★ハドソン／5800円
3日	◐超時空要塞マクロス 2036 ★日本コンピュータシステム／7200円
3日	■熱血高校ドッジボール部PCサッカー編 ★ナグザット／6900円
3日	○ビルダーランド ★マイクロワールド／6800円
7日	■源平討魔伝 巻ノ弐 ★ナムコ／6800円
24日	○STARパロジャー ★ハドソン／6800円
24日	○ライザンバーIII ★データウエスト／6800円
下旬	●雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／完結編 ★アトラス／4800円
予定	○キャンペーン版 大戦略II ★マイクロキャビン／未定
予定	○スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト ★ナグザット／未定

SUPER 先取りソフト情報！

●ハドソンの新作ラインナップに新たにカプコン作品からの移植ものが1本加わった。6月にリリースが予定されている『アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険』がそれ。昨今のクイズゲームブームの火付け役的存在として知られるカプコンの業務用クイズゲームシリーズの第1弾『クイズカプコンワールド』と、第2弾の『ハテナの大冒険』の2本を1枚のスーパーCD-ROM²専用ソフトに収録したもの(2人同時プレイ可)。詳細は次号でお伝えする。

●昨年11月に『グラディウス』でPCエンジンに参入してから、Huカード作品で数々のヒットを生み出しているコナミが現在、スーパーCD-ROM²専用ソフトの新作を準備中との話。いまだその正体は不明だが、こちらも詳しくは次号で。

●ライトスタッフが、新たなるPCオリジナルゲームとして『悪魔狩り(仮称)』のタイトルを発表。横スクロールのアクションRPGである以外は、媒体、発売日共にまだ未定。

●サン電子が鋭意開発を進めている『クイズの星(仮称)』のゲーム内容が決定した。全体は、RPG風のビジュアルが雰囲気の「ハート・オブ・ストーン」、4人対戦型のカードめくりゲーム「クイズトランプリン」、そして、F-1カーに乗り込んでレースをしながらクイズに答える5人対戦型の「グランプリの狼(仮称)」など5種類のゲームで構成。総出題数は約1万問になるという。

●NECアベニューが放つ大作RPG『モンスターメーカー』のタイトルが『モンスターメーカー 闇の竜騎士』に正式決定／ 発売時期はまだ未定のままだが、遠くはなさそう。現在、開発は順調に進んでいるとのことで、次号では先日行われたアフレコ録りの本誌特写も含め、圧倒的な数の初公開写真が紹介できる予定。乞ご期待／

『クイズカプコンワールド』から。PCエンジン版画面写真の初公開だ

『クイズの星(仮称)』から「グランプリの狼(仮称)」の画面写真

『モンスターメーカー』のアフレコ収録場面。冬馬さん(左)と難波さん

カレンダー

CALENDAR

記号のみかた

■…Huカード
◘…Huカード/PC・SG両対応
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²専用
◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
㊍…媒体未定
★…メーカー名/予定価格

5月以降 MAY～

5月	○F1CIRCUS Special(仮称) ★日本物産/未定
5月	●太閤記 ★アスク講談社/8500円
5月	◐テラフォーミング ★ライトスタッフ/6800円
5月	○ドラえもん のび太のドラビアンナイト ★ハドソン/未定
5月	◐PCココロン(仮称) ★シュールド・ウェーブ/未定
6月	○アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険 ★ハドソン/未定
6月	●カラーウォーズ ★ココナッツジャパン/未定
6月	○スライムワールド ★マイクロワールド/未定
6月	■ドルアーガの塔 ★ナムコ/未定
7月	○ぽっぷ'nまじっく(仮称) ★日本テレネット/未定
8月	○ダンジョンマスター"セロンズ・クエスト" ★ビクター音楽産業/未定
9月	○エグザイルII(仮称) ★日本テレネット/未定
9月	○サークI・II(仮称) ★日本テレネット/未定

発売日未定

○ブランダーズ ★アイ・ジー・エス/未定
■ドラゴンブリード ★アイレム/未定
◐アルガノス ★インテック/未定
○ザ・プロ野球SUPER ★インテック/未定
◘ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー/未定
○ゲイングランド ★NECアベニュー/未定
○スーパーダライアスII(仮称) ★NECアベニュー/未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー/未定
◐スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー/6800円
○チキチキボーイズ ★NECアベニュー/未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー/未定
○ドラゴンナイトII ★NECアベニュー/未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー/未定
○ボナンザブラザーズ ★NECアベニュー/未定
○ホラーストーリー ★NECアベニュー/未定
○モンスターメーカー 闇の竜騎士 ★NECアベニュー/未定
○レインボーアイランド ★NECアベニュー/未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー/未定
○サイレントメビウス ★角川メディア・オフィス/未定
㊍スーパーシュヴァルツシルトII(仮称) ★工画堂スタジオ/未定
●パチ夫くん幻の伝説2(仮称) ★ココナッツジャパン/未定
○クイズの星(仮称) ★サン電子/6500円
■アドベンチャー オブ マミーヘッド ★タイトー/未定
◐幻蒼大陸オーレリア ★タイトー/未定
■TATSUJIN ★タイトー/未定
■ゴッド・パニック 至上最強軍団 ★テイチク/未定
○50th ★テイチク/未定
■ピーターパックラット ★テンゲン/未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン/未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン/未定
○WIZARDRY(仮称) ★ナグザット/未定
●ゼロウイング ★ナグザット/未定
○双截龍II(仮称) ★ナグザット/未定
■つっぱり大相撲 ★ナグザット/未定
○ああっ女神さまっ ★日本コンピュータシステム/未定
○コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ ★日本テレネット/未定
■21エモン(仮称) ★日本電気ホームエレクトロニクス/未定
■テラクレスタII(仮称) ★日本物産/未定
○イースIV ★ハドソン/未定
○銀河お嬢様伝説 YUNA ★ハドソン/未定
○ふしぎの海のナディア ★ハドソン/未定
◐ロードス島戦記 ★ハドソン/未定
○GODS ★ピーシーエム・コンプリート/未定
●IT CAME FROM THE DESERT ★ビクター音楽産業/未定
■ストラテゴ ★ビクター音楽産業/6900円
○ソーサリアン ★ビクター音楽産業/未定
○TVスポーツ・スペシャル ★ビクター音楽産業/未定
○LOOM ★ビクター音楽産業/未定
○宇宙戦艦ヤマト ★ヒューマン/未定
○ファージアスの邪皇帝 ★ヒューマン/未定
■盟約の定義 ★ヒューマン/未定
○ラプラスの魔 ★ヒューマン/未定
○ジェノサイド(仮称) ★ブレイン・グレイ/未定
○ラストハルマゲドンII ★ブレイン・グレイ/未定
■ホームデータの囲碁(仮称) ★ホームデータ/未定
○ゼロヨンチャンプII ★メディアリング/未定
○ワールドカップ(サッカー編)(仮称) ★メディアリング/未定
■ダイノフォース ★ユニポスト/未定
㊍悪魔狩り(仮称) ★ライトスタッフ
○トップをねらえ/ GUNBUSTER Vol.1 ★リバーヒルソフト/未定
○BURAI II(仮称) ★リバーヒルソフト/未定

※価格はすべて消費税を含みません。

次号予告

maker land 独占取材も含めたNECアベニュー『モンスターメーカー 闇の竜騎士』を筆頭に、日本テレネット『コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ』、ヒューマン『宇宙戦艦ヤマト』、ハドソン『STARパロジャー』ほかHOTな最新情報を満載!!

特別付録 お待たせ!『天外魔境II卍MARU』攻略&データ集の第2弾と、恒例の『MONTHLY攻略大全』の超豪華2本立てだ! 来月も限界を越えたボリュームで迫りまくるゾ!!

5月号 3月30日発売

新感覚RPG「BABEL」
スーパーCDで3月27日(金)堂々発売!!

従来のRPGの常識を超える斬新なゲームデザイン。

聖剣ではなく拳銃を、魔法ではなく機関銃を、龍ではなく戦車と飛行機を、怪物ではなく強大な軍隊を、そして正義で

アコとマコの 今夜は2人でサイキック!!

（岡山県P・N・馬花月竜児君）

マコ：こんにちは。マコです。元気だった／
アコ：アコです。早速ですが、おハガキの紹介をしたいと思います。
マコ：今回は、岡山県のP.N.馬花月竜児さんです。
アコ：どうもありがとうネ。企画のSさんも涙を流して喜んでいたよん／（後ろで「うそだ～ッ」騒いでいる某Sさん）
マコ：そうそう、皆さんにお知らせすることがあります。「BABEL」の発売が3月になりました。待っている皆さん、本当にゴメンね。
アコ：開発者一同、寝ずに目を充血させ、それをさらにこすりながら、一心不乱に頑張っているところです。もうすぐだから、待っててね／
マコ：さてと、今回の本題であります「サイキックストーム」についてですが…。アコはもう挑戦したよね。どうだった？

アコ：すっごく楽しかったよ。でも、2人プレイでなきゃ先に進まないの。
マコ：また、人の後ろくっ付いていたんでしょ／
アコ：エヘッ、その通り、で、マコは？
マコ：そうねェ…やっぱ、2人プレイがいいよね。でも、アコとプレイすると、勝手にボンバーは使っちゃうし、すぐ合体変形するんだもん／
アコ：おもしろいんだもん。BGMもビジュアルも最高だし……みんなも楽しみに待っててネ／

LASER NEWS

BABELテレフォンサービス
「キャラクター編」実施中
03-5394-5585

ゼル…矢尾一樹　アリサ…篠原由美
セフィア…久川綾

LASER NEWS

はなく真実を求めて……

全６章のうちの第４話は、ビジュアルのみの展開になります。